『ストII』シリーズ最新作がSFCで出るぞ!!

平成8年4月19日発行(隔週金曜日発行)第12巻第7号(通巻246号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータ Magazine

540 YEN

1996 NO.8
4月19日号

これが製品版だ!!
マリオ64新着画面

●大増24ページで人気ゲームを斬る!!
熱血攻略4連発
魔装機神/魔法陣グルグル2
ドラゴンボールZ Hyper Dimension
ダービースタリオン96

●満開!! 新作ゲーム前線
スーパートランプコレクション2/スーパー競艇2
一発逆転!! 競馬・競輪・競艇
トイ・ストーリー
HEIWA パチンコールド3
GB 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ほか

●元気ハツラツ!! 追っかけ情報
スーパーボンバーマン4
ファイアーエムブレム
トレジャーハンターG
Jリーグ エキサイトステージ'96



●言霊マスターへと君を導く希代の重要文献
別冊付録 52ページ
ルドラの秘宝
攻略ガイド
〜言霊マスターへの道〜

'95年度No.1ゲーム決定
ファミマガ
ゲーム大賞
結果発表



いまSFCで目覚める!!
これがマルチバトルシステムだ!
新たな闘いへ!!
相手を吹き飛ばし、バトル中に
舞台が移動する
「マルチバトルシステム」採用!!
あのベジットをはじめ、最新キャラクターたちの新たな力が炸裂する、ドラゴンボールＺ最新最強作！超迫力のバトルをハードの限界を超えた驚愕のアクションと新採用「マルチバトルシステム」で、完全再現するぞ!!
好評発売中!!
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
ハイパー ディメンション
HYPER DIMENSION
■格闘アクションゲーム■24M+SA−1(64KSRAM)
￥7,800［税別］
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい！
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
未知(みち)なるパワーが、
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1996
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。



ふつうのタマゴ？
ちをえらぶ？
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
貫通爆弾を置けるようになるんだよ。
トリケラドプス
貫通爆弾
DOM
爆弾をすり抜けちゃうぞ〜
PowaN
ボム通過
クレイジーバルーン
爆弾の火力が最大になるゾ。
フルファイアー
ボーボー
BOOM
ソフトブロックをすり抜けられるんだよ。
ブロック通過
アンゴラー
UGyaa...
障害物に当たるまで止まれな〜い！！！
Yボタンダッシュ
スイム
Dush!
【金】発売
希望小売価格 7,777円（税別）
ステージ内のソフトブロックを全部壊すぞ！
ソフトブロック全破壊
ハグハグ
PiROROO〜N
タマゴは2コまでつなげられるよ！
※ゲーム画面は開発中のものです。
★その場で当たりがわかる★
ねっぱれボンバー
プレゼントキャンペーン
「スーパーボンバーマン4」のパッケージに
［当たりハガキ］が入っていたらすぐ送ろう！
合計 7,777名様に
プレゼント！
期間 4月26日（金）〜5月31日（金） 当日消印有効
※詳しくは店頭ポスターをご覧ください。
Produced by BIRTHDAY
実用新案登録済
いろんな所にくっつけて遊ぼう！
ハニーちゃん▶
高橋千代美ちゃん
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
HUDSON HOME PAGE
http://www.hudson.co.jp/
Hyper Fun Club Inter はに〜
ハニーちゃんのインターネット
http://honey.hudson.co.jp/


Human Hudson
メカのタマゴ？
キミならどっ
爆弾キックだ。
ボムキック
ドグーンJr.
GON
ネバネバ弾を発射する。弾に当たるとスピードダウン！
BOM
ネバネバ弾
タンクボン
ダルマン
MAXスピードで移動
フルスピードだからムチャクチャ速いよ～
Hui～N
Yボタンで爆弾を前方にはじきとばすんだ！
ボムパンチ
POM
ポンポン
今年は4月26日
ラインボム
パックンガー
持ってる爆弾を全部置くよ！
DE～N
飛んでけ～！
BOOM
ミサイル
ガメフライ
音符攻撃
ダンシングピエロ
口から吐き出す音符に当たると踊りだしちゃう！
SUPER BOMBERMAN 4
スーパーボンバーマン
Dance! Dance! Dance!
きをつけて！
わ～っ！タマゴどろぼ～
うっかりしてると、後のタマゴをもっていかれちゃうよ。
きをつけて！
あ～れ～っ、台無し！
角を曲がってもタマゴは曲がりきれてないかもしれないよ。
©1996 HUDSON SOFT
ユーモアネットワーク会員募集中!!
雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00～18:00)
ユーモアアクセス
新情報満載の、新テレフォンサービス！
■札 幌／011-814-9900 ■東 京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900 ■大 阪／06-251-9900
■福 岡／092-713-9900

もくじ 1996 4月19日号 No.8

ファミリーコンピュータMagazine

Act Against AIDS 勇気と愛気

CONTENTS

特別付録
◆迷わず進める親切ガイド。ザコモンスターの属性までもエクセレントに解析
ルドラの秘宝 攻略ガイド ～言霊マスターへの道～

4大ゲーム攻略

SFC 59 ◆ストーリーモード無敗も楽勝
ドラゴンボールZ Hyper Dimension

SFC 64 ◆T.P.O別に戦いかたを指南
魔法陣グルグル2

SFC 70 ◆シナリオ分岐チャートが完成
スーパーロボット大戦外伝 魔装機神

SFC 75 ◆実践で証明する配合の妙!!
ダービースタリオン96

43 FAMIMAGA DATA BOX ファミマガデータボックス
リーダーズリクエスト
リーダーズランキング
売り上げランキング

54 サテラビューステーション

55 RPGマニアック

83 30秒Q速解答
カオスシード、機動戦士Zガンダム、魔導物語 はなまる大幼稚園児

87 ファミマガジャーナル

90 読者プレゼント

106 超ウルトラ技+1
〈優勝技〉ダービースタリオン96・馬を売却して大もうけ/同じレースが2度開催/ガンハザード・怪しい隠しショップ ほか
特別企画!! マリオRPGウル技特集も必見

122 超新作ゲーム先取り大作戦
TOP30追っかけ隊出張版➡風来のシレンGB/SDガンダムシミュレーション 一年戦争記/ポイポイ忍者ワールド ほか

128 新作カレンダー

130 再発売カレンダー

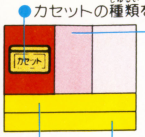
ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
最強羽生将棋……12
スーパーマリオ64……8
パイロットウィングス64……11

●スーパーファミコン
RPGツクール2……116
イースV……117
一発逆転!! 競馬・競輪・競艇……103
音楽ツクール "かなでーる"……127
カオスシード……83
ガンハザード……109
がんばれゴエモン きらきら道中……114
鬼神童子ZENKI 天地鳴動……113
機動戦士Zガンダム……85
Jリーグエキサイトステージ96……36
実況おしゃべりパロディウス……110
実況パワフルプロ野球3……116
実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説……127
スーパー競艇2……102
スーパートランプコレクション2……98
スーパーファイヤープロレスリングX……115
スーパーファミスタ5……112, 116
す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス……111
スーパーボンバーマン4……30
スーパーマリオRPG……118
すぱぽーんDX……127
ダービースタリオン96……75, 108
テイルズ オブ ファンタジア……110, 114, 116
テーマパーク……117
的中競馬塾……114
トイ・ストーリー……94
ドラえもん4……110
ドラゴンボールZ Hyper Dimension……59
TRAVERSE……123
トレジャーハンターG……18
Parlor! mini……105
幕末降臨伝ONI……115
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜……14
HEIWAパチンコワールド3……104
魔装機神……70
魔導物語 はなまる大幼稚園児……86, 112
魔法陣グルグル2……64, 127
幼稚園戦記まだら……113
ルドラの秘宝……127, 特別付録
ロードス島戦記……115, 117
スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラ伝説……125
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記……125
スーファミターボ専用 ぽいぽい忍者ワールド……125

●ゲームボーイ
バスフィッシング達人手帳……126
13色対応 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ95……100
13色対応 不思議のダンジョン2 風来のシレンGB -月影村の怪物-……122
13色対応 ポケットモンスター……111

スペック表のみかた



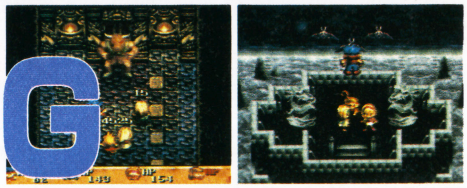
●カセットの種類を表記。
●カセットの容量を表記。上がROM、下がRAMの容量を表す。マウスなどの周辺機器に対応している場合は、一番右に表記。
●ゲームのジャンルを表記。
●ゲームの継続方法（コンティニュー、バッテリーバックアップなど）を表記。

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●副編集長／曽根丈詞・鴇田洋志　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕浅利麗・石原郁与・木村輝彦・五野上良法・佐藤治男・豊田恵・藤岡浩・山本真一　●アシスタント／〔東京〕青木珠美・興津祐輔・加藤則康・鹿沼広美・川島圭介・越塚正典・佐藤健・下山進一郎・中谷至・浜野隆司・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・大久寿之・菅井幸男・鈴木享子　〈広告・販売〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／池田菜採・石井基之・加藤千香子・吉野なおみ　〈NCC〉●部長／和田秀実　●スタッフ／佐瀬伸治・佐々木さとみ　●アシスタント／石橋栄二・吉川さやか　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐藤祥子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集／高島一仁・ハイサイド（金プロ）・松本智春・守屋貴章・山本浩司　●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・桐貫雄二デザイン室・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社　〈表紙〉●イラスト／佐々木けい子　●デザイン／保坂一彦

N64 8
◆『スーパーマリオ64』『パイロットウィングス64』『最強羽生将棋』の画面写真をドトウの大公開!!
ニンテンドウ64緊急特報!!

14
◆マップを使って、ゲームシステムをわかりやすく解説!!
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

SFC 18
◆サンプルロム入手!! 実際のプレイにもとづいた、価値ある詳報
トレジャーハンターG



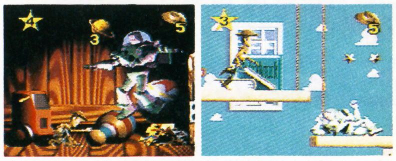
SFC 30
◆対戦要素大幅アップでやってきた!!
スーパーボンバーマン4

SFC 36
◆発売迫る!! 一挙放出ソフトプレゼントのチャンス
Jリーグ エキサイトステージ'96

47
◆1995年に発売された全447本のゲームから読者が選んだNo.1は、コレだ!!
1995ファミマガゲーム大賞結果発表!!

←今号の新作ゲーム

SFC 94
◆映画にもヒケをとらない立体キャラクタで、痛快アクション
トイ・ストーリー



SFC 98
◆ルールを覚えるのにも役立つです
スーパートランプコレクション2

GB 100
◆キャラはちっちゃくても、熱い闘いは本物
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SFC 102
◆自分が選手になって走るタイプ
スーパー競艇2



SFC 103
◆ナンでもカンでも予想。明るい未来をつかめ
一発逆転!! 競馬・競輪・競艇

SFC 104
◆平和のパチンコ台4機をシミュレート!!
HEIWA パチンコワールド3

SFC 105
◆最新作はお手軽価格4900円で
Parlor! Mini



●ウル技に関する質問は☎022-213-7555　●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
読者のみなさまからの問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

本体同時発売の新鮮3タイトル新着画面大公開



スーパーマリオ64



最強羽生将棋



パイロットウイングス64

N64発売まであと79日

ニンテンドウ64緊急特報!!

●昨年11月のファミコンスペースワールド'95の衝撃発表からじつに4ヵ月ぶりに、やっと新しい画面写真を入手したぞ!!

スーパーマリオ64

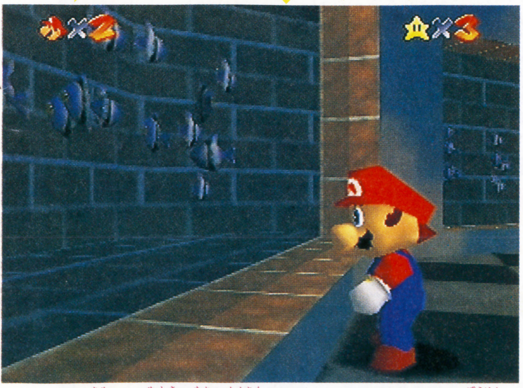
タイトル発表から4ヵ月、ついに製品版の画面公開

6月23日発売予定
任天堂
9800円(消費税別)

3D世界でさらにスリリングなアクロバティックアドベンチャー

N64本体と同時発売されるソフトの中で目玉となる『スーパーマリオ64』。開発は当初の予定よりも遅れてしまったものの、本体が延期になった分、その時間でクオリティを上げる作業が行われている。去年のファミコンスペースワールド'95で公開されたバージョンは、イベントのために作られた完成度50%の特別バージョンだったが、今回お見せする画面写真は、正真正銘、製品版にかぎりなく近い内容のものだ。キミの手でこのマリオを操作できる日も近いぞ。

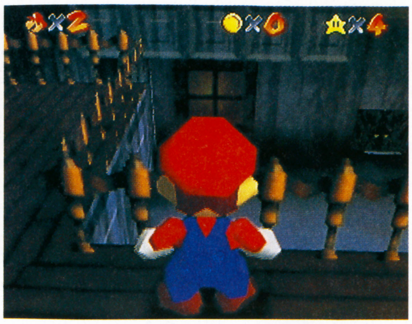
完成度100%まであとわずかッ!!



↑怪しい屋敷の中を探索するマリオ。ここでどんな冒険が待ってるのか想像するだけで、ワクワクしてきちゃうね

ライフ制採用で初心者でも楽しめる

システムについて簡単に説明しよう。基本的には、これまでのサイドビュータイプのアクションを、そのまま3Dの立体フィールドに置き換えた、と考えてよいだろう。もちろん、2Dから3Dになったことで、プレイヤーの自由度は飛躍的に広がっている。また、ライフ制に変わり、1回ミスしたらまたやり直しというこれまでのシステムから大きく変更されている。



任意で視点切り換えも可能なのだ

基本動作はこれまでと同じ感覚

視覚的な変更とともにもっとも革新的な変更が、再三お伝えしているアナログスティックを使った操作体系。とは言っても、マリオの基本動作自体はこれまでと同じ。3Dスティックは力加減がダイレクトに伝わるため、最初はとまどうかもしれないが、慣れればマリオを思いどおりに動かせるはず。アクションゲームの原点である「キャラを動かす楽しさ」が新鮮に味わえるぞ。



コミカルアクションも楽しい



走る速さの強弱がつけられる



ボム兵の王様を持ち上げるアクション



動くじゅうたんに乗って空を移動中、炎が襲いかかる。さてどうかわすか!?

「ファミコンスペースワールド'95」バージョンとの違いは…?

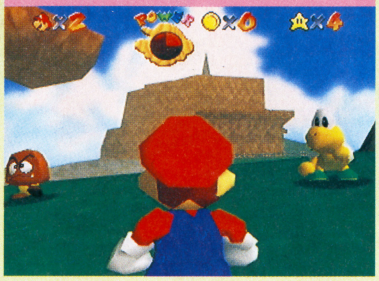
去年のファミコンスペースワールド'95で公開されたバージョンと、今回掲載しているバージョンは、システムはほぼ同じのようだが、ステージ構成など演出面でやはり大きく異なっているようだ。また、画面を見ればわかるように、上部の文字表示位置なども若干変わっている。登場する敵キャラなども一部グラフィックが変わっているものもあるようだ。

「ファミコンスペースワールド'95」バージョン



システム回りはこのバージョンとあまり変わってない。画面表示が少し違う

今回公開バージョン



画面上部、パワーゲージの形がマリオの顔になってるんだ。わかるかな?

新システム…!? 変なマリオ2態

左の2枚の画面写真に注目! マリオの様子がちょっとヘンなのだ。右側の1枚は、マリオが空を飛んでいるように見える。空を飛ぶこと自体は珍しくないんだけど、マリオの帽子から羽のようなものが見える。そして左側の1枚は全身メタリックでテカテカしているマリオ。いったいマリオに何が起きているのか…? どうやら『マリオ64』には、まだまだ隠された要素がありそうだ。

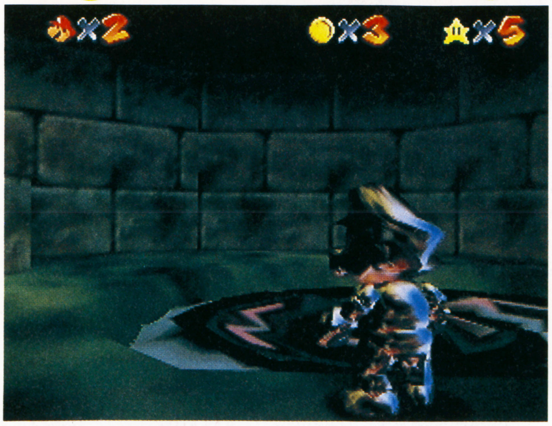


空飛ぶマリオ!?

太陽に向かって飛んでいくマリオの帽子に、たしかに羽のようなものが付いてる!? これまでもマリオが変身して飛んだりしたけど、帽子に羽が生えるなんてことは…?

メタルマリオ!?

メタリックに輝くマリオ。これはこれまでのシリーズで言うところの「無敵」状態になっていることが予想されるけど、はたして…? 地面の沼のようなものも気になる。



冒険心をくすぐる未知のフィールド

ここでは舞台となる3Dマリオワールドをクローズアップしてみよう。今回は普通の草原のようなフィールドのほか、屋敷内、そしてピラミッド型建造物や雪の降るステージなどが確認できる。去年公開されたバージョンでは水中に潜るシーンなどもあったが…?



3Dならではのトリックもあるに違いない。趣向を凝らしたステージ構成に期待しよう

お宝を探せ！ ピラミッドに潜入

映画「レイダース」よろしく遺跡探索アドベンチャーのノリのステージ。ピラミッド型の建造物の中は、いろんなトラップが仕掛けてあるに違いない。その奥には隠された何かがある…!?



ピラミッドらしき建造物が見える。一気に駆け抜けろ！



ぶら下がりながら移動。落ちたら一巻の終わり（かな？）



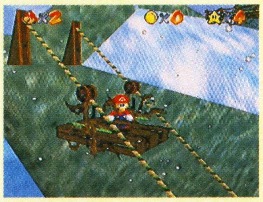
お約束どおり、なんかデカいのが転がってきたぞ！

スリップ注意！ 雪降る山道

しんしんと雪が降る、ちょっと哀愁ただようステージ。険しい山道のようになっている。おそらく雪が地面に積もっているところは滑りやすくなっており、操作テクニックが問われるのだろう。



いまにも崩れ落ちそうな吊り橋。下を見たら、足がすくんじゃいそうだ。遠方には山々のシルエット、下方にはロープが張ってある



これは一種のロープウェイだよね。画面右上に吊り橋が見える



坂道を転がり落ちる雪玉を、マリオが滑りながら追いかけてる

おなじみのキャラもポリゴンで復活

どうやら『マリオ64』には、シリーズ歴代の敵キャラがポリゴン化されて総出演するようだ。仲間としてヨッシーやキノピオ、ピーチ姫も出てくる可能性があるのでは？ またファミコンスペースワールド'95ではクッパを振り回すシーンが印象的だったが、やはり大ボスはクッパなのか？ それとも別のキャラが存在するのだろうか。

クリボー



ザコキャラ。でも今回はこの面構えで自己主張

ノコノコ



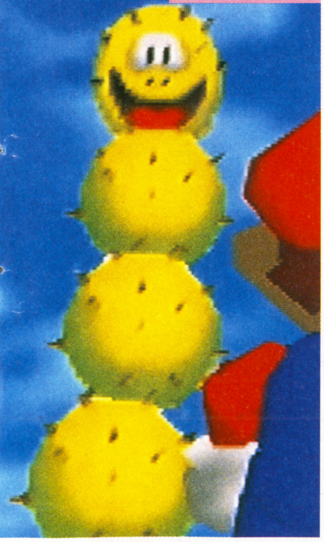
ポリゴンでもやけにカワイイ。2足歩行してるね

ワンワン



見かけによらず、どう猛。一定距離をとらないといきなりパクッ、とくるぞ

サンボ



こうやって下から見上げると意外にデカイことがわかる。チクチクしたトゲが痛そうだし

テレサ



今回は透け透けで登場。体の中にカギが見えるけど何に使うの？

ピーチ姫にも会えるかな？

ニンテンドウ64緊急特報!!

パイロットウイングス64

舞台となるさまざまなMAP、乗り物が判明

6月23日発売予定
任天堂
9800円（消費税別）

与えられたミッションを遂行する本格的フライトシミュレーション

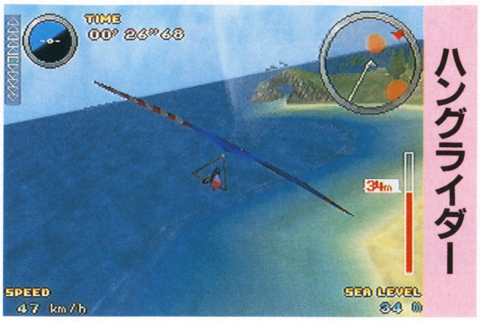
スカイスポーツシミュレーションと銘打たれたこのゲーム、同名のSFC版をやりこんだ人も多いのでは？　SFC版はSFC本体の発売当初、回転拡大縮小などをフル活用してハード性能をアピール。今回のN64版も、フルポリゴンを用いてN64のハードの可能性を見せてくれるゲームになりそう。任天堂との共同開発に携わった米パラダイムシミュレーション社は、業務用のシミュレーションマシン等を制作している会社。その高度な技術をN64に提供しているのだ。

ジャイロコプター



小型のヘリコプターのようなもの。標的に向けてミサイルを発射した瞬間だ

ハングライダー



大空を滑空する、スカイスポーツの花形。風の流れを読むのがコツ

ロケットベルト



ロケット噴射を制御して飛ぶハイテク飛行マシン

ミニチュア版アメリカ大陸MAP

舞台となるMAPはさまざま趣向を凝らしたMAPが用意されており、無機的な業務用のシミュレーターとはひと味違った、ゲーム性を第一に考えられたものになっている。そのひとつが、アメリカ大陸のミニチュアMAPだ。まるでアメリカ各地を空中散歩するような感覚で、名所巡りまで楽しめるというわけだ。与えられたミッションをクリアするのがゲームの目的だけど、ちょっと息抜きに風景を楽しむ、なんて遊び方もいいかもしれない。ちなみに、このゲームも『マリオ』シリーズの宮本茂さんが監修されているとのこと。

たまにはゆっくり空中散歩…♪

グランドキャニオン

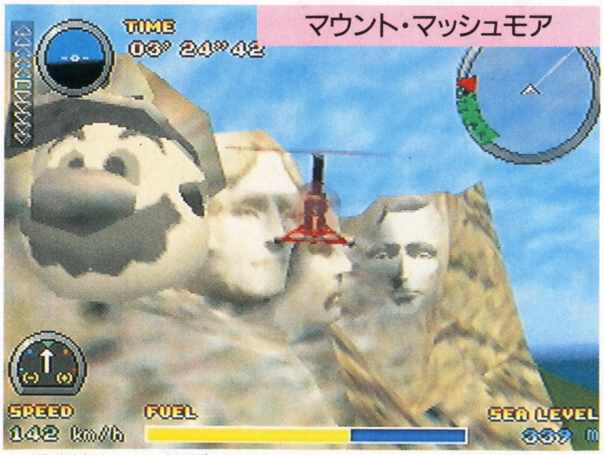


自由の女神



大自然の偉大さを実感することができるグランドキャニオン。ここまできたら、いっそ峡谷の底にまで降りてみたいけど、だいじょうぶかな？
ニューヨークのシンボル。ウルトラクイズは終わっても、このゲームならいつだって行けるのだ

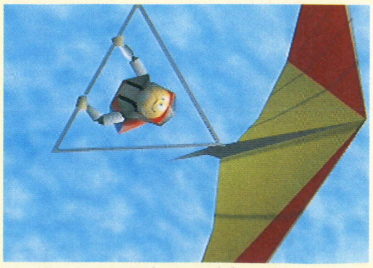
マウント・マッシュモア



歴代大統領たちの顔が刻まれている…はずなんだけどこのヒゲ面は？

リプレイ&視点切り替えもOK?

オプションとして、リプレイモードがついている。これは最近のポリゴンレースゲームなどのリプレイモードとほぼ同じと考えていいだろう。視点切り替えによって、自分の姿をいろんな角度から見られるのかも。BGV（環境ビジュアル）のように、空を飛ぶシーンをのんびり眺める、なんてことができるのだ。



アクロバット飛行だって自在に楽しめる

サードパーティ初のN64ソフト

最強羽生将棋

6月23日発売予定
セタ
9800円（消費税別）

64ビットCPUで思考最速 究極の将棋ゲーム誕生!?

サードパーティからニンテンドウ64と同日に発売予定のゲーム。現在までにセタが他機種などで発売している将棋ゲームのレベルの高さはユーザーから評価されてるが、一局打つのに時間がかかるというのが難点だった。しかし、ニンテンドウ64に搭載されているCPUで思考速度が格段に速まり、有段者と互角に戦えるレベルの対局がわずか1時間程度ですむのだ。

コンピュータ将棋選手権で4年連続優勝の金沢氏の最強アルゴリズムと現在、棋士最強を誇る羽生七冠が加わればまさに〝ゲーム最強〟と断言してもいいだろう。ほかにも将棋盤などにポリゴンを使用し、盤を見る角度を変えることもできるのだ。

ゲームロゴを羽生七冠自ら手掛けたり、日本将棋連盟が開発協力するなどかなりの力の入れようだ。

見よ！ これがポリゴンの将棋



将棋盤を美しく見やすくポリゴンに。盤面の角度は自由に変化



羽生七冠直筆ロゴ

最強羽生将棋

セタに直撃！ なぜN64で将棋!?

他機種からでも発売しているのに、なぜニンテンドウ64で将棋ゲームをだすのかをセタの広報に聞いてみた。

「強く、速い将棋を開発することが弊社のテーマです。コンピュータ将棋選手権4連覇中の金沢伸一郎氏の最強思考アルゴリズムを現在の家庭用ゲーム機に移植すると、一局あたり十数時間という実用に堪えないものになります。しかし、ニンテンドウ64の高速CPUにより〝強いソフトほど思考が遅い〟という今までの常識を覆しました。有段者と互角に戦えるレベルの対局が約1時間程度で楽しめるようになったのです。しかし、〝強すぎてこまる〟という人にもご安心。初心者から有段者まで幅広く対応できるように強さのレベルが7段階あります。これから将棋を覚えたい人から研究、学習用に利用する上級者まで満足できるソフトです」とのメッセージだ。



ゲームには七冠も見事に取り込まれている



プレイヤー自ら問題を作ることもできるぞ

思考時間はPS版『金沢将棋'95』と比べ約1/5の速さ!!



コンピュータが強いゲームは思考に時間がかかったが、このゲームは思考時間が短い。同社から発売された『金沢将棋』のわずか1／5

ニンテンドウ64緊急特報!!

N64本体に同梱されるものと発売される周辺機器を発表!

ニンテンドウ64の周辺機器の発売日や価格が決まったぞ。発売されるものは下の表に明記したとおり。ニンテンドウ64本体にはグレーのコントローラ1個と専用のACアダプタが付属されている。ゲームとテレビをつなげるケーブルは付属しない。ただし、SFCで使用しているものがそのまま使えるのでモノラルAV、ステレオAV、S端子ケーブルは現在ソフトショップなどで発売されているSFC用と共用できる。「RFスイッチUV」と「専用RFモジュール」はニンテンドウ64専用のが発売される。RGBケーブルだけは残念ながらSFCのものは使用できないし、現状では予定もないのだ。

また、「コントローラパック」はゲームのデータをセーブするためのものだ。これがなくてもソフト内にバックアップできるものもあるが、データを保存できないソフトもあるのだ。価格がお手頃なので、なるべく本体と一緒に購入しよう。去年のファミコンスペースワールド'95でニンテンドウ64本体と一緒に発表された5色のカラーコントローラ「コントローラブロス」は同日に発売されるぞ。

別売りされる周辺機器

●RFスイッチUV	6月23日発売予定	1500円(税別)
●専用RFモジュレータ	6月23日発売予定	1000円(税別)
●NINTENDO64 ACアダプタ	6月23日発売予定	2500円(税別)
●モノラルAVケーブル	発売中(スーパーファミコン用と共通)	1200円(税別)
●ステレオAVケーブル	発売中(スーパーファミコン用と共通)	1500円(税別)
●S端子ケーブル	発売中(スーパーファミコン用と共通)	2500円(税別)
●コントローラブロス	6月23日発売予定	2500円(税別)



発売される色は、ブラック、ブルー、グリーン、レッド、イエローの5色。グレーは本体の付属のみで発売の予定はない。コントローラの真ん中に3Dアナログスティックが付いているのが特徴だ

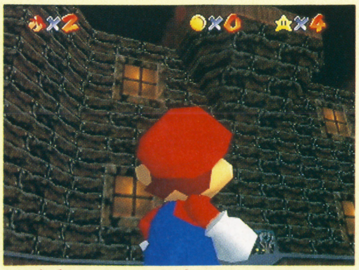
●コントローラパック	6月23日発売予定	1000円(税別)



ゲームをセーブするためのパック。コントローラブロスの裏にセットして使用。ゲームのデータだけでなく、コントローラのチューニングをセーブできるソフトも予定される。セーブ容量は256KSRAM

6月14日から店頭で体験プレイ開始

ニンテンドウ64の店頭での体験プレイが6月14日に延期。これは、任天堂エンターテイメントショップ以外でのお店でも希望が多くそれに対応するため。



3種類のゲームが店頭でプレイできるぞ!

最強の名にひけを取らない充実機能

本体と同時に発売されても将棋を知らない、と言う人のために、将棋のルールが学べるモードや初心者向けにレベルを低く設定して対局ができるなど、さまざまに遊べるモードがある。また、このソフトでは、将棋を遊ぶだけではなく将棋を学びたいと言う人のために研究用、学習用の機能もある。例えば、プレイヤーの棋力がどの程度なのかを知りたければ「実力試験モード」に挑戦すれば段級位の判定が行える。ほかにも任意の局面からの対局ができたり、次の一手を問題形式で出題されるなど実戦に近い対局ができる。もちろん詰め将棋の問題も数多く収録されているのだ。

七冠から学べる



「羽生将棋学校」などのモードを用意。自由に将棋の駒を配置することもできる

こんなモードが



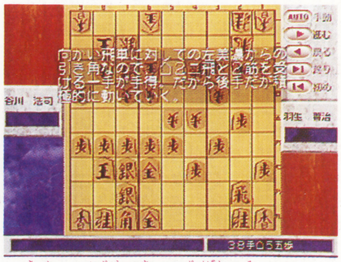
ゲームを遊ぶだけでなく、将棋を研究するためのモードもあるのだ

羽生七冠の棋譜約600局収録

羽生七冠がゲームのメインキャラとして登場しているだけでなく、昭和60年11月11日の名人戦から平成7年5月29、30日の名人戦第5局までの公式戦の棋譜を600以上収録しているのだ。この中で、羽生七冠本人をはじめとするプロ棋士によるコメントも付いている。羽生七冠の棋譜まで見られるのだから、お父さんにおねだりすればニンテンドウ64と一緒に買ってもらえるかもよ。

お父さんにもおすすめだよ





棋譜600以上を好きな順番で見ることができる。コメントも表示されて紹介される



主要キャラの血筋やマップなど、初公開ネタを放出ッ!

続報

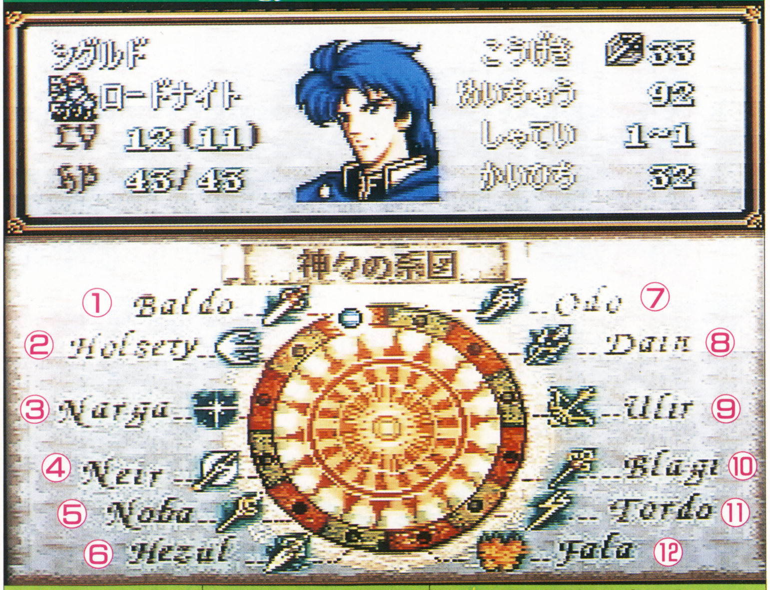
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

サンプルROM入手! 今回は、プレイして判明した新情報や序盤のマップを紹介するぞ

カセット 32M+64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

5月14日発売予定 任天堂 7500円 消費税別

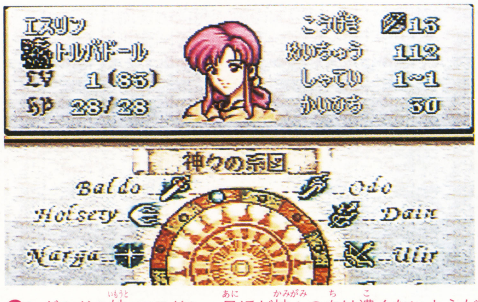
Genealogy of Gods ー神々の系図ー



聖戦士名	伝説の武器	血を継ぐ家系
①聖戦士 バルド	聖剣ティルフィング	グランベル王国 シアルフィ家
②風使い セティ	風の魔法フォルセティ	シレジア王国 シレジア王家
③聖者 ヘイム	光の魔法ナーガ	グランベル王国 バーハラ王家
④斧戦士 ネール	聖斧スワンチカ	グランベル王国 ドズル家
⑤槍騎士 ノヴァ	地槍ゲイ・ボルグ	マンスター地方 レンスター王家
⑥黒騎士 ヘズル	魔剣ミストルティン	アグストリア諸公連合 ノディオン王家
⑦剣聖 オード	神剣バルムンク	イザーク王国 イザーク王家
⑧竜騎士 ダイン	天槍グングニル	トラキア王国 トラキア王家
⑨弓使い ウル	聖弓イチイバル	グランベル王国 ユングヴィ家
⑩大司祭 ブラギ	聖杖バルキリー	グランベル王国 エッダ家
⑪魔法騎士 トード	雷の魔法トールハンマー	グランベル王国 フリージ家
⑫魔法戦士 ファラ	炎の魔法ファラフレイム	グランベル王国 ヴェルトマー家

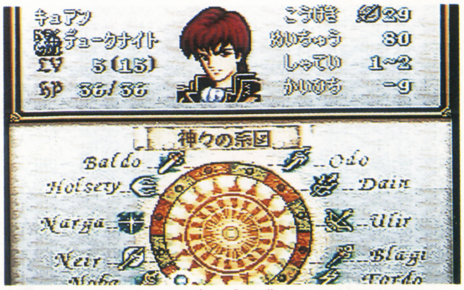
ステータスに表示される「神々の系図」は12聖戦士の血統の証

ステータスとして表示されるもので、新たに加えられた「神々の系図」。これは、かつてユグドラル大陸を救った12の神々の化身、12聖戦士の血を受け継いでいるかどうかを確認できるもの。主要キャラは必ず何らかの聖戦士の血を引いているぞ。また、各聖戦士の印で、宝玉のような部分が力強く光っている場合は、その聖戦士の血を濃密に受け継いでいることを示している。先祖である聖戦士が使っていたとされる伝説の武器を入手することができれば、かなりの戦力になるはずだ。



⇧シグルドの妹、エスリン。兄ほど神々の血は濃くないようだ

血のつながりが濃いほど輝く!



⇧キュアンは、ノヴァの血を濃く引いていることがわかる

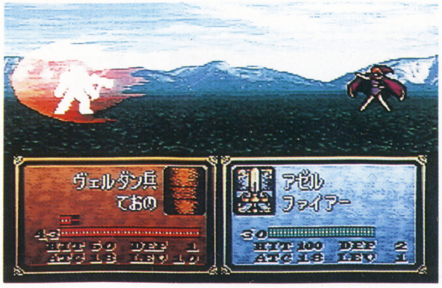
実戦を通じて戦略を学ぶ序章！
基本は援軍とのコンビネーション

今後の戦闘における基本的な戦いかたを習得できる、重要な章だ。剣やオノを使った攻撃はもちろん、魔法攻撃や間接攻撃のセオリーも覚えることができる。村を敵軍から救ったり、敵城を制圧して進み、基礎をマスターしていくのだ。入門編的な章なので、それほど難しくはないが、自軍の配置や展開のミスで、取り返しのつかない事態に発展する場合もある。気楽に構えすぎてもダメなのだ。



⬆これらの援軍が登場するときの会話シーンに注目！キャラの性格がつかめて、物語に深みが出てくるのだ

⬇途中で参戦してくれる援軍と連携して戦うことが大切



ターンの合間にはイベントの発生も

自軍フェイズと敵軍フェイズが終了し、次のターンが始まる直前に、イベントが起きる場合がある。序章の場合、2ターン目と3ターン目に入る前に、他国から援軍がやってくるイベントが発生する。敵に関係するイベントもあるので、必ずしも自軍にプラスになるというわけではない。



⬆これは序章のラスト近く、敵軍の城でのシーン。このあと、城から新たな敵兵がゾロゾロと姿を現す。そうカンタンに負けてはくれない

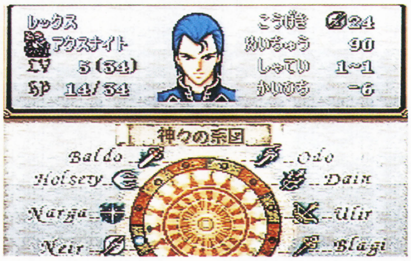
⬅プレイヤーが操作できないNPCユニットが登場する場合もある。強いのに…



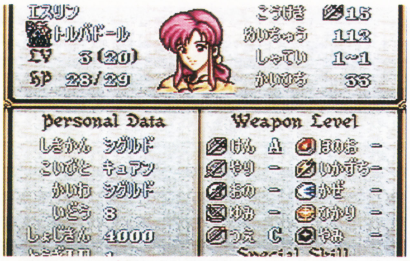
仲間の特性を効率的に活用

ユニットは、クラスによって攻撃方法に違いがある。スキルとの組み合わせも影響するが、大きく分けると直接攻撃派と間接攻撃派のタイプが存在する。増援で加わったユニットは、すぐにステータスをチェックして、その能力を活かすことのできるポジションで戦わせることがポイント。「かいわ」欄を確認して、ユニット間の会話をおこなうことも必要だ。

⬇援軍のデータを見て、オフェンスとディフェンス、どちらにまわすかを決定。地形効果も考えて配置する

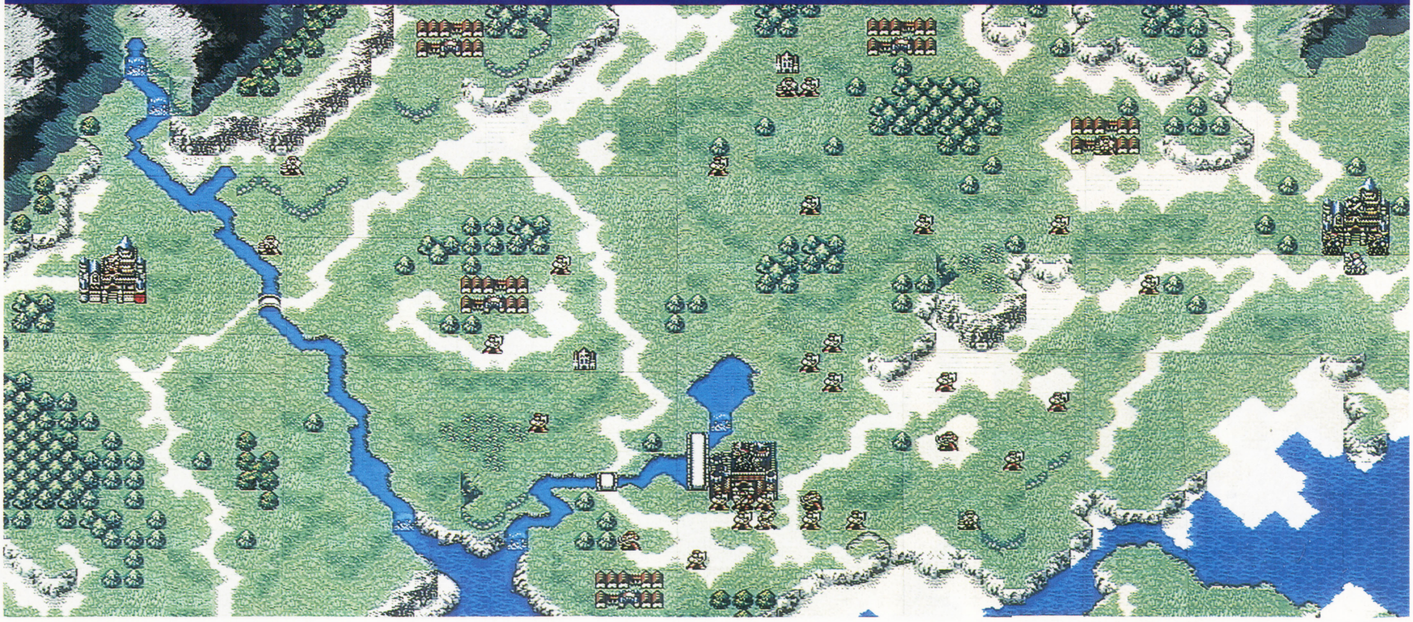


会話も重要だ！



⬆ステータス画面の「かいわ」を見て、話したい相手がいる場合はそのユニットに隣接させれば会話できる

「序章 聖戦士誕生」フィールドマップ（城3、村5、教会2）



暗黒神の復活を画策する大司教！ 謎の一端が明らかになる第1章

ガンドルフを追撃し、敵地ヴェルダンにやってきたシグルド一行。ジェノア城で3兄弟の次兄、キンボイスを破り、エーディンが捕らわれているマーファ城を目指す。一方、マーファ城では、末弟のジャムカがエーディンの脱出を手引きしていた。盗賊の少年、デューとともに逃げるエーディンを救出するシグルド。しかし、バトゥ王を操り、暗黒神の復活を図る魔術師と大司教により、新たな戦いに巻き込まれてしまう。

仕組まれた戦乱が新たな悲劇を産む

父であるバトゥ王を魔術師サンディマに殺害されたことも知らず、サンディマの計画で主人公シグルドを迎え討つことになったジャムカ。村人やエーディンからジャムカの人柄を聞いていたシグルドも、不本意な戦いに当惑する。複雑な思いを抱きつつ、2人は相対する。

エーディン救出！



⇨ようやく会えた！ 追手を倒して安心させてあげよう

⇩ヴェルダン王の次男、キンボイスに人質を取られ、やむなく戦うアイラ。展開によっては戦わずにすむ





⇦利用されていたことに気がつくのが遅すぎた…。バトゥ王は暗殺されてしまう

⇩ワリといいヤツっぽいジャムカ。父親をまるめこんでいる魔術師、サンディマに不信感を持っている、王族ただひとりの分別の持ち主だ



避けられぬ戦い…



⇧シグルドに戦いを挑むジャムカ。こんな状況でなければ友人としてやっていけたかもしれないが、非情な戦争は感傷さえも否定してしまう

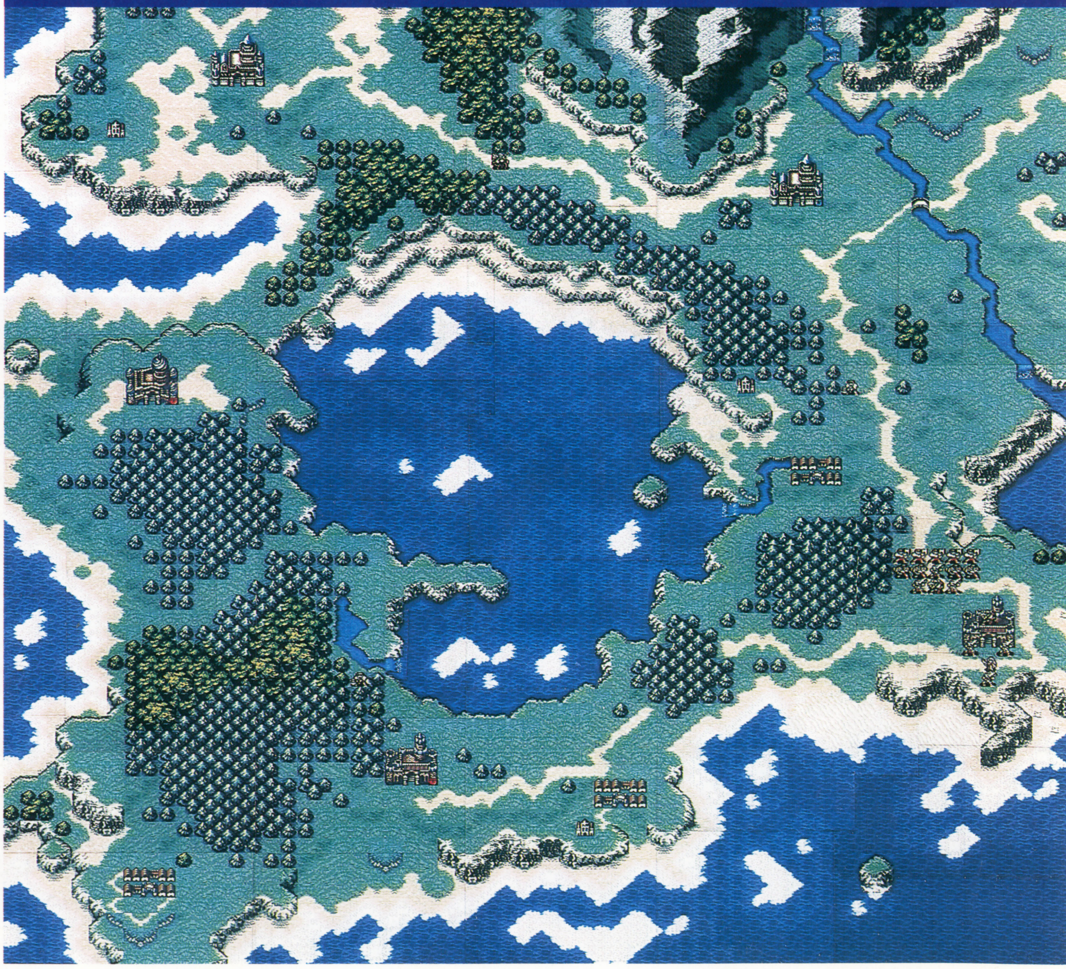
邪神覚醒のカギは2人の男女!?

マンフロイは、サンディマに命じて「シギュンの娘」を探させている。バーハラにいる「シギュンの息子」と結ばせることで、暗黒神ロプトスを復活させようというのだ。「シギュンの娘」が発見されると、世界はロプト帝国に支配されることになる…。



⇧マンフロイ大司教とサンディマは闇の血族らしい

「第1章 精霊の森の少女」フィールドマップ（城5、村3、教会3）



ユニットを効果的に使うための予備知識一覧

章が進むにつれて、仲間になるユニットは増えていく。戦略ミスで死亡させていなければ、1章の段階でも結構な大所帯となっているハズだ。これらのユニットを上手に使いこなし、生き抜かせていくために必要なポイントを以下に述べていくので、基礎的な知識としてチェックしておいて欲しい。

武器の強さ

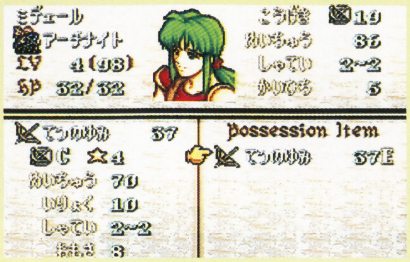
武器のパラメータは、その武器を持つユニットのステータス画面で見ることができる。武器の命中率や威力、射程、重さなどを把握しておけば、使い分けや店での売買がラクになるのだ。武器の耐用度を示す使用回数も表示されるので、戦闘が激しい場所ではマメにチェックしておくことが必要になる。また、武器レベルを見ておくことも、忘れてはいけないポイントだ。ステータス画面以外では、マップ上の進行ウインドウのアイテム欄や、武器を扱っている店でパラメータを確認することもできるぞ。



たとえ強力な武器であっても、自分の武器レベル以上では宝の持ちぐされになってしまう。要チェック！

武器の相性

メインの武器である剣とオノ、ヤリには相性がある。剣はオノに強く、オノはヤリに強く、ヤリは剣に強いという特性を持っているのだ。これは、武器の相性によって命中率と回避率が変動するというもの。たとえば、オノを装備している敵に対して、剣で攻撃すると、自分の攻撃が当たりやすくなり、敵の攻撃は自分に当たりにくくなるのだ。この原則を活かし、敵の装備を確認してから戦うとかなりラクになるぞ。武器の威力が上下するわけではない点に注意。



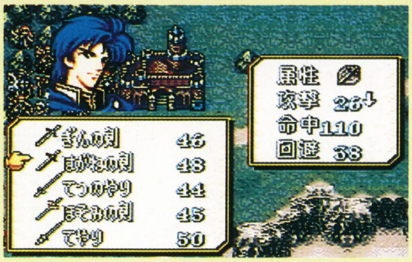
画面の左下、「おもさ」の下に注目。装備している武器が何に有利で、何に不利かをマークで確認できる



武器の相関関係は、戦闘状況に大きく係わってくる。使わない手はないぞ

アイテム装備

ユニットは、自分の武器レベルに応じたものを装備することができる。複数の武器を持っている場合は、状況に応じて装備を変更することも可能だ。自分の武器レベル以上のものは装備できないので、新しい武器を入手したらステータス画面で武器レベルをチェック！自分のレベルを越えていても、そのレベルの味方ユニットに渡せばよい。自分がそのレベルに達するまで待つより、有効に使えるぞ。



常に強い武器を装備しておくのもよし、敵の特性に合わせて武器を持ち替えるのもよし。これは好みだ

アイテムの受け渡し

ユニット間におけるアイテムや武器の受け渡しは、城下町の中古屋をとおしておこなう。中古屋にアイテムを売り、そのアイテムを別のユニットに買わせることで受け渡しが成立するのだ。自分が使用できない種類の武器や不要なアイテムがあったら、中古屋に売ってしまおう。そのアイテムが品目に加わるので、これを必要とする別のユニットに買わせればよい。また、宝（武器やアイテム）を持つ敵は、その武器やアイテムを使えるユニットでとどめを差せば、中古屋を介さずに入手できる。

レベルの上限値

各ユニットのレベルは、30が上限値。パラメータについては、HP以外の項目は30が上限値となっている。しかし、ユニットごとに上限が設定されているので、すべての項目を30にすることはできない。つまり、ひとつのユニットに入れ込んで育てまくっても、ケタはずれに強いものは作れないのだ。各ユニットをバランスよく成長させるほうがいいだろう。

僧侶系のお金稼ぎ

城下町の修理屋では、つえの使用回数を上限まで戻すことができるが、そのユニットが所持金不足だと修理はできない。通常、てっとり早くゴールドを稼げるのは闘技場だが、僧侶系のユニットは武器を装備して戦うことができない。意を決して出場しようとしても、門前払いされてしまうのだ。レベル20でハイプリーストにクラスチェンジすれば、攻撃魔法が使えるようになるので、それまではガマン。レベルが低いうちは、村を解放したり、盗賊にゴールドをみついでもらったりして修理代を調達するのがベスト。



僧侶系のユニットの存在意義は、つえが使えるということ。使用回数を戻すためにはゴールドが必要だが

恋愛の注意事項

男と女という存在がある限り、避けて通ることのできないのが恋愛だ。基本的に身分も年齢差も関係ないが、遠距離恋愛に関しては実らないことが多いらしいので要注意。生涯を伴にする相手を見つけることは、戦略を立てることよりも難しいかもしれない。



愛する人に近くにいて欲しいというのは、現実でも同じだよね。愛に距離は関係ないなんてキレイごとさ

スキルの有効利用

ユニットが持っているスキルは、戦闘や一般、特殊な剣技などのタイプに分けることができる。自動的に作用するものや、一定の条件下で作用するものもあり、全体の把握は大変な作業となる。しかし、戦闘で特殊能力を十分に発揮させるためには、これらの内容をつかんでおくことは不可欠だ。

たとえば、戦闘タイプのスキル「ついげき」は、敵より身軽な状態で再攻撃をかけるもの。身軽さは、ユニットごとのすばやさと武器の重さで判定される。武器のパラメータで武器の重さを確認し、少しでも軽いものを装備すれば、再攻撃の確率は高くなるぞ。このように、より確実に、有効にスキルを利用していくのだ。

冒険序盤の2つの町をマップ付きで公開!!

今回は冒険のスタート地点となる「ルーリの町」とそのとなりの町「セピアの町」を紹介するぞ。ルーリの町では戦闘を体験＆練習できる2つのイベントを楽しむことができるのだ。

レッドたちの住むルーリの町

ここは主人公レッドたちの住んでいる町だ。町の左上にはレッドたちのじっちゃんの家も見えるね。この中の建物は、道具屋や武器屋といったショップはなく、知り合いの家といったものがほとんどになっている。ここでは人の話を聞いて情報収集をしたりといったことになりそう。まずはゲームに慣れるための町、ということかな。



ヒロインのレインやおさるのポンガと出会うのもこの町でのイベント



イベント① 道場でトレーニングだ！

道場ではこれからの戦闘のための練習ができる。全3階の道場内では、それぞれの階で戦闘のイロハを教えてくれるぞ。ブルーの特技「ふっとびのワナ」もここで教えてくれるのだ。



道場の師範たちとの戦いだ。おりゃ、おりゃ！

イベント② ネズミをやっつけろ！

工場の地下にはネズミがいっぱい。ここではネズミ退治を頼まれるので、こころよく引き受けてあげよう。みごとネズミを退治しおわったあかつきにはお礼をもらえてしまうのだ。



たかがネズミ、されどネズミ。しかし！　ここで負けるようじゃ…ねぇ…

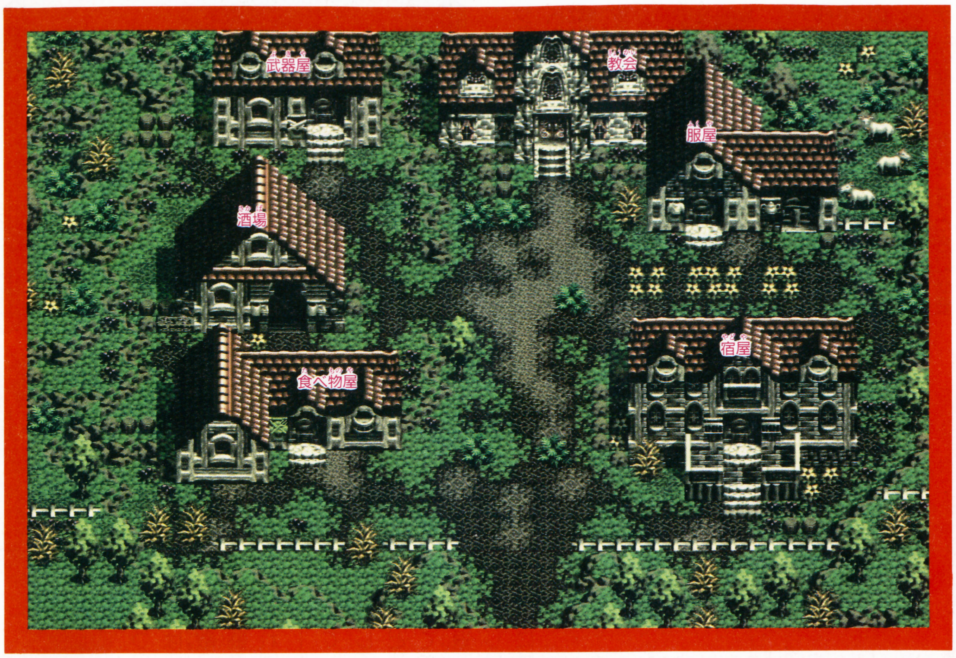


の戦闘をて総まとめ!!

HUNTER G™

ハンターG

以前はしっかりと決まっていなかった戦闘の設定もやっと細かい仕様の部分まで、ハッキリと決定した。今回は今までの戦闘システムのおさらいを中心に、新しく画面写真の届いた町も紹介していくぞ！



買い物はまずここで セビアの町

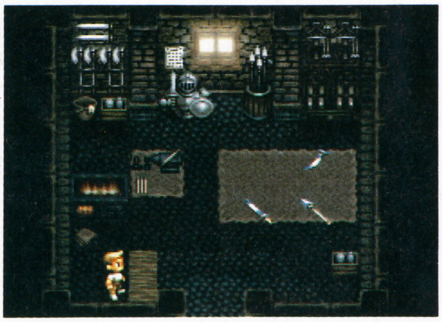
ルーリの町のちょっと東にあるのがこのセビアの町。見たとおり町の大きさはルーリの半分ほどとわりと小さめな作り。しかし、ここにはルーリにはなかった武器屋や服屋、教会といったこれからほかの町でもお世話になりそうな施設がある。まずは冒険のために装備を整えにくる町といったところになりそうだ。





こんな小さな町にも異変が起きつつあるのか？





店の奥に武器が陳列してあるぞ



酒場のおやじはカエルを買ってくれる



『トレG』新要素も含め

TREASURE

トレジャー



5月24日発売予定
スクウェア
7900円 消費税別
カセット 24M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

アクションポイントバトルを徹底的に解析

シミュレーションにも似た戦闘システム「アクションポイントバトル」。この独自の戦闘システムを戦闘のスタートから流れに沿って説明していくぞ。

すべての行動に必要なアクションポイント

まず知っておかなければならないのが「アクションポイント（以下AP）」と呼ばれる行動値だ。このAPは、戦闘中のすべての行動（攻撃、移動、特技の使用、アイテムの使用）を起こすときに必要なものなのだ。APを使いきってしまうと、そのキャラの1ターンは終了。次のターンになればAPは完全に復活しているぞ。

何をするにもAPが必要！

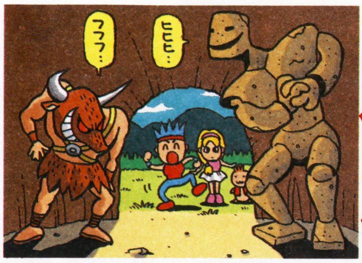


とにかく行動の基本になるのがAP

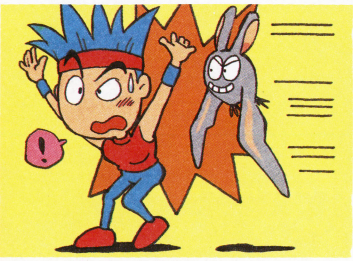
敵との接触で戦闘に突入

敵との戦闘に入るには、2つのパターンがある。まず1つ目はフィールド上を動き回っている敵に接触した場合だ。この場合戦闘をさけたいなら、うまく逃げ回ればいい。そして2つ目は、フィールド上の見えない敵にぶつかってしまった（入口などで待ち伏せしているパターンなど）場合だ。どちらのパターンで戦闘に突入しても、一度戦闘に入ってしまうと、退却することはできないという厳しいシステムになっている。戦いには万全の態勢で挑むこと。

戦闘開始!!



通らなければいけない場所に待ちぶせしていることが多い。戦闘になるのは必至！

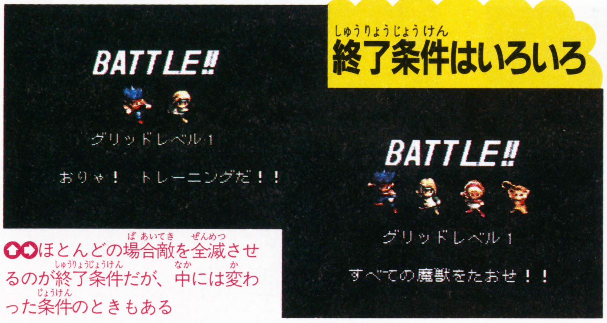


これは敵が見える場合。ぶつかりさえしなければ、戦わずにすますこともできる

戦闘の始まりの2つの重要ポイント

敵に触れ戦闘に入ると、まず黒い画面に戦闘を終わらせる条件とグリッドレベル（グリッドレベルについては以下を参照）が表示される。普通のRPGでは敵をすべて倒すことで戦闘が終わることが多い。しかし『トレG』では、あるアイテムを手に入れれば戦闘が終わったりといった、いろいろな終了条件があるのだ。

終了条件はいろいろ



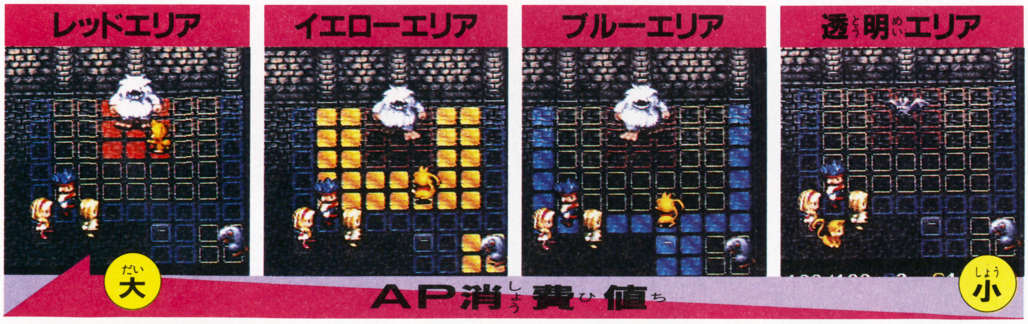
ほとんどの場合敵を全滅させるのが終了条件だが、中には変わった条件のときもある



ここで表示されるのはグリッドレベルと戦闘終了条件の2つ。見逃さないように

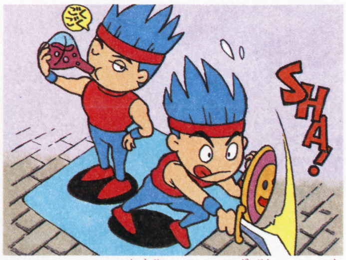
グリッドとは？

グリッドとは戦闘時に地面に表示される色分けされたマス目のこと。色は透明、青、黄、赤の4つに分かれていて、それぞれこの順番にAPの消費値が上がっていく。各色のグリッドのAP消費の値は一定ではなく、グリッドレベル（1～数レベル）が上がれば、消費APも上がっていく。



例1 青エリアで行動

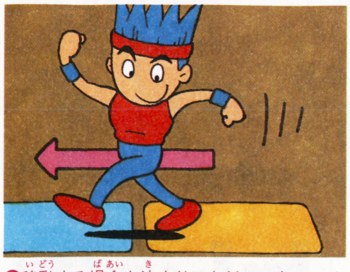
APをどれだけ消費するかは自分が今どの色のグリッドにいるかによる。例えば各グリッドのAP消費値を青は4、黄は8としよう。青で攻撃を1回、回復アイテムを1回使ったとき、消費したAPは4×2の8ポイントということになる。黄で同じことをすると、8×2でAP消費は16というわけ。



どれだけAPを消費するかは自分がいま立っているグリッドしだい。色に注目しよう

例2 違う色のエリアに移動

次に違う色のグリッドに移動する場合はどうなるかを説明しよう。ここでは黄グリッドのAP消費を8、青を4としてみるぞ。今現在いる場所の色がAP消費の基本になるので、黄から青に移動するとき、消費するAPは8になる。青から黄に移動する場合はもちろん4ということになる。



移動する場合も決まりごとはいっしょ。カンちがいをして失敗しないように

戦闘の時にはパラメータを確認

戦闘が始まったらまず確認したいのが味方と敵のパラメータ表示だ。このパラメータは、敵味方を問わず「しらべる」のコマンドを使えばいつでも簡単に見ることができる。ここで敵の弱点やレベルをチェックしておくことで、どんな属性をもった武器で攻撃すればいいのかといったことがわかるだろう。ちょっとしたことだが、これだけで戦闘の効率がぐっと上がるはず。このパラメータを有効に使わない手はないぞ。

パラメータ表示画面



①レベル ②HP

レベルとHPの表示。レベルは現在のレベルを表示している。HPは右側がその数値の最大値を、左側が現在の数値を示している。

③AP

戦闘時のすべての行動に必要なAPを数値で表示している。表示されている数値は現在のレベルでの最大値になっている。最大値はレベルアップすることで自動的に上がるぞ。APは1ターン終了後自動的に回復している。

④SP

戦闘中に使用する特技に必要なポイントを数値で表示している。右側が最大値を、左側が現在値を示している。このSPはレベルアップすれば自動的に数値が増えるわけではなく、教会で数値を上げてもらうことが必要になっている。

⑤経験値

この数値は、今までのバトルで蓄積された経験値が表示されている(1レベルアップするためには100の経験値が必要で、レベルアップするとこの数値は0になる)。


敵のパラメータはこんな感じ。経験値とAPがない

⑥各種ステータス

ステータス部分はキャラ能力を数値化したものが表示されている。

アタック:現在の攻撃力(装備の攻撃力も含む)を表示。

Fガード:そのキャラクタが前方(正面、右前、左前)から攻撃を受ける場合の防御力(装備の防御力も含む)を表示。

Bガード:そのキャラが後方(右、左、後ろ、右後ろ、左後ろ)から攻撃を受けるときの防御力(装備の防御力も含む)を表示。

すばやさ:そのキャラクタがどれだけ素早いか(装備のすばやさも含む)を表示。敵味方を問わず、この数値が高いほど戦闘で先に行動できる。

つうれつ:この数値が大きいほどクリティカルヒットが出やすい。

回避:この数値が大きいほど敵の攻撃を避けやすくなる。

⑦耐性

敵が使う毒(行動1回ごとにダメージ)、妄想(ダメージを受けるまで行動不能)、眠り(しばらく行動不能)、混乱(コマンドを受け付けない)の攻撃に対する抵抗力を表す。数が大きいほど抵抗力は高いということになる。

⑧弱点

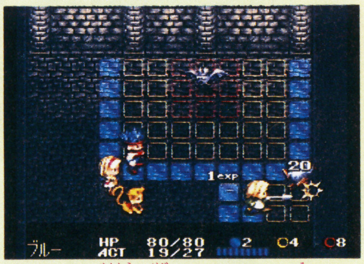
そのキャラがどんな攻撃に弱いかを表す。火(火炎系)、氷(氷系)、雷(雷系)、物(物理攻撃)の4つに分かれる。文字が白く表示されているものが弱点だ。

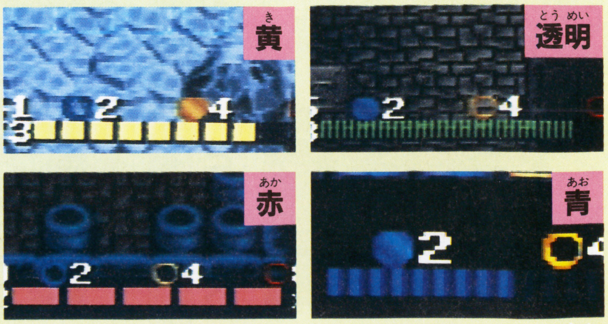
⑨向き

そのキャラが今どの方向を向いているか(全8方向)を黄色い矢印で表示。

APバーについて

画面の右下にはAPバーとよばれる目盛りがある。これは今現在自分のいる色のグリッドであと何回行動できるかを表示したものだ。マス目は各グリッドごとの色に対応しているが、透明のグリッドの表示は緑色になっている。


APバーは戦闘が始まったらいつも見ることになる。けっこう重要なものだ



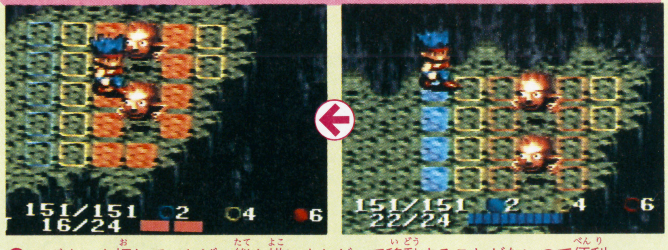
色ごとに目盛りの大きさも違う。一目見ただけで行動回数がわかって便利

ナナメ移動

敵にできるだけ多くの攻撃をするには、移動でAP消費をいかに減らすかが重要になってくる。敵がナナメ2マス先にいるときには、横→縦と2回移動するよりもナナメに1マス動いたほうが効率的というわけだ。

少しでもAPの消費は減らしたい。ナナメ移動をするだけでもずいぶんAP消費は減るぞ


LRボタン+十字ボタンでナナメ移動


LRボタンを押していれば、縦や横にまちがって移動することがないので便利

攻撃の基本 武器での攻撃

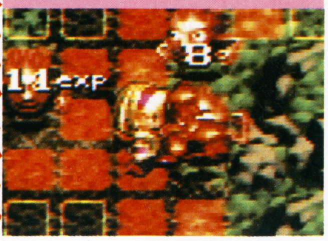
おそらく戦闘で一番多く使うことになる武器での通常攻撃。冒険も序盤では魔法など特技を使うことができないので、武器での攻撃は特に重要だ。武器の性質も含め、しっかり覚えておこう。

武器ごとの4属性

各武器は火、雷、氷、物理攻撃の中のいずれか1つの属性を持っている。敵もそのキャラごとに弱点の属性（1つとは限らない）を持っている。武器は戦闘中に持ち替え可能で、このときはAPを消費しないので、敵に合わせて武器を替えるのが攻撃のポイントだ。

こんなに違う！

弱点属性の武器でない場合



⇧ダメージはわずかなもの。さびしい…

弱点属性の武器の場合



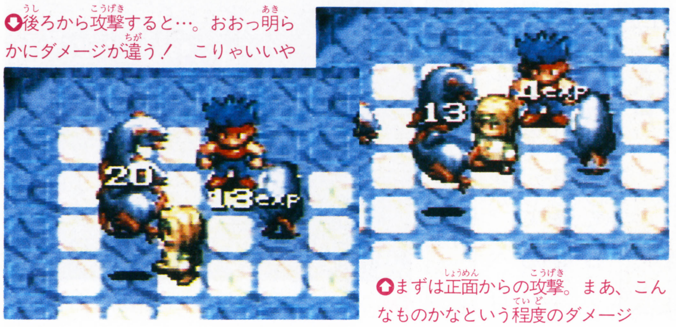
⇧一気に大ダメージ！　これで楽勝！

敵に対する向き

戦闘では8方向に行動できるので、防御力も8方向から受けることを考えた設定になっている。防御力の違いは前方と後方の2つ。このことは敵も同じなので、当然正面から攻撃するよりも後ろから攻撃するほうが、効率よくダメージを与えることができるのだ。もちろん敵から攻撃を受ける場合は正面から受けたほうが得だ。



⇧前方と後方を色分けで表示している



⇩後ろから攻撃すると…。おおっ明らかにダメージが違う！　こりゃいいや

⇧まずは正面からの攻撃。まあ、こんなものかなという程度のダメージ

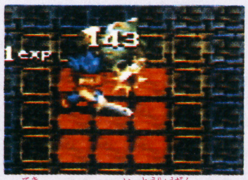
登場する武器は6種

本作で登場する武器は剣、ブーメラン、槍、斧、チャクラム、杖の6種類。それぞれ装備できるキャラも、その性質も違うものになっている。ここでは各武器を装備できるキャラと、各武器がどれだけの範囲に届くかを示した有効範囲をつけて紹介している。

剣

装備可能キャラ　レッド
有効距離　1マス

剣は1マスしか届かないが、そのぶんほかの武器よりも攻撃力が高めに設定されている。これといった特徴はないが、連続で攻撃するには使い良い武器だといえる。

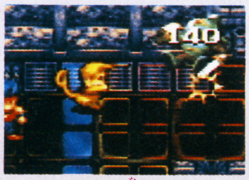


⇧敵をスパッと一刀両断。レッドにもっともふさわしい武器だ

ブーメラン

装備可能キャラ　ポンガ
有効距離　2〜3マス

ブーメランは離れた敵を攻撃するにはうってつけの武器。直線上に敵が並んでいれば、2体に一気にダメージを与えることも可能なのだ。



⇧ブーメランを投げるしぐさもカワイイ。威力はそこそこ

杖

装備可能キャラ　レイン
有効距離　1マス

攻撃力自体は期待できない接近戦用の武器。しかし、装備するとレインの魔法の力をアップしてくれるうれしい効果をもっている。属性を使いわければ有効な武器にも。



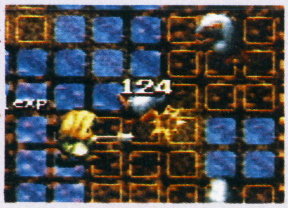
⇧属性をもった杖なら威力もまずまず。見た目の効果もグー

槍

装備可能キャラ　ブルー
有効距離　1〜2マス

少し遠めにいる敵にも攻撃できる中距離戦用の武器。種類によっては、一度に前後に攻撃できるものや、1マス分あけて攻撃できるものなどいろいろなものがある。威力自体はそれほど高くはない。この武器も敵を2体まとめて攻撃することができる。

⇨味方はすり抜けて敵だけにダメージを与えたぞ

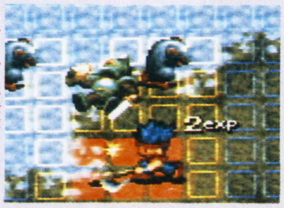


斧

装備可能キャラ　レッド・ブルー
有効距離　1マス

攻撃力は剣に次いで高く、クリティカルヒットも出やすくなっている武器。この武器の特徴は攻撃した敵を1〜2マス吹っ飛ばせること。吹っ飛ばしてしまえば敵の攻撃ターンになったとき、すぐに攻撃されないという利点がある。

⇨見た目は一番痛そうだ

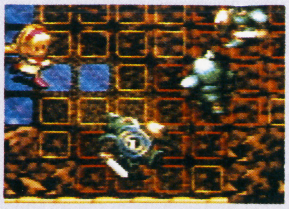


チャクラム

装備可能キャラ　レイン
有効距離　2〜3マス

レイン専用の遠距離攻撃の武器。円盤状の金属板に穴が開いたような形で、円盤の周りは鋭い刃物になっている。この武器もブーメランと同じように投げて、手もとに戻ってくるタイプ。攻撃力自体はあまり期待できるほどのものではない。

⇨チャクラムの飛んでゆく姿はフリスビーみたい



SP使用画面



①	スペシャルポイントの現在値と最大値を表示
②	選択中の特技の有効射程距離表示（マス目の色の違う部分）
③	各特技のスペシャルポイントの消費値を表示
④	選択中の特技の効果を説明したもの

戦略の幅を広げる特技「SP」

戦闘では普通に武器で攻撃するほかにも特殊攻撃というものがある。プレイヤーキャラは各キャラごとにそれぞれ特徴ある特技をもっているぞ。特技を使うときにはAPに加えてスペシャルポイント（SP）が必要になってくる。このSPは戦闘が終わっても回復しないので、宿屋やアイテムなどで回復させることが必要だ。

SPアップは教会で

SPを上げるためにはレベルアップが必要だが、それだけでは数値は上がらない。数値を上げるためにはさらに教会に行ってSPアップのお祈りをしなければならないのだ。このとき50Giv（このゲームでのお金の単位）のお金が必要になる。もし、経験値不足でSPが上がるほどレベルアップしていない場合はちゃんとお金を返してくれる。敵との戦闘を有利に進めていくためにも、忘れてはならないポイントだ。

50Givが必要！



お金が足りなければもちろんダメ



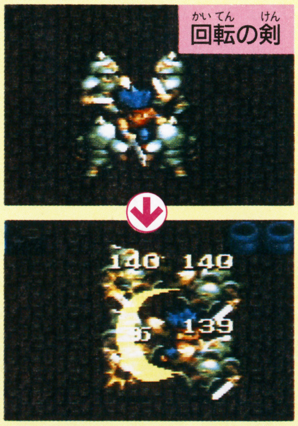
お祈りをする前から比べると、レッドのSPが2ほど上がったのがわかる。めんどくさければまとめて上げてもいい

各キャラクタが使う特技

レッド　特技 剣技



レッドの得意とする特技はすべて剣を使った技。自分の周りにいる敵に1回転しつつダメージを与える「回転の剣」や直線上の敵をくし刺しにする「貫通の剣」など豪快なものが多い。HPが高いボスと戦うときにはレッドの特技が有効になるだろう。



クルリっと見事な一回転。ダメージも最高！

ブルー　特技 ワナ



ブルーの使う特技はワナ。仕掛けた場所に入ったキャラをどこかに吹っ飛ばしてしまう「ふっとびのワナ」など戦略的に使うものが多い。一度ワナを仕掛けると、ワナ自体は見えなくなってしまうので、置いた場所を覚えておかないとヒドイ目にあうことも。



ワナにかかったキャラを天高く一気にはね上げた！

レイン　特技 魔法



レインが使う特技は魔法。状態回復、HPの回復、攻撃と、あらゆる魔法を使いこなす魔法のエキスパートといえる。中でも回復魔法はレインしか使用できないのだ。ここでも紹介している「グランヒーリング」は味方全員のHPを回復してくれるありがたい魔法だ。



派手な画面効果のあとHPが回復するのだ



状態回復の魔法。頭の上で何かがはじける！

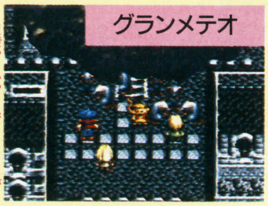
ポンガ　特技 魔法



ポンガの特技もレインと同じで魔法。状態回復と攻撃の2種類の魔法をもっている。とくに攻撃魔法の種類は豊富で、火、氷、雷の3つの属性の魔法をもっている。頭上に巨大な岩石を呼び寄せて敵にダメージをあたえる「グランメテオ」の威力はスゴいぞ！



雪だるまをみて分かるように氷系の魔法だ



巨大な岩が落ちて、画面がズズーンとゆれる

4つのコマンドでアイテムを有効利用

『トレG』には数多くのアイテムが登場するが、その使い方はいろいろ。たとえ同じアイテムでも、その使い方は1つとは限らないのだ。ここでは戦闘で使用する4つのコマンドをそれぞれ項目ごとに解説していこう。



使用するアイテムによってはここにある4つのコマンド以外のものが現れることも

つかう

文字通り、アイテムをそのまま使うコマンド。もし味方のキャラに対して回復のアイテムなどを使う場合は、そのキャラにとなりあって使わなければならない。敵にダメージを与えるアイテムは、敵味方を問わず周りにいるキャラにダメージを与える。そのアイテムの有効範囲を見て使用すること。



自分に回復アイテムを使ってみたところ。青く表示されているのがHPが回復した証拠

なげる

直線上（縦、横、斜め）にいるプレイヤーキャラには攻撃アイテムや武器を投げて渡すことができる。回復アイテムの場合はそのアイテムの効果が発揮される。敵に武器や攻撃アイテムを投げた場合はダメージを与えることができる。

投げてみよう！

味方の場合



見事受け取った！ 直線上に味方がいない場合、アイテムは何かにぶつかるまで飛んでいく



ではさっそく。準備は完了！

敵の場合



敵に当たればダメージ！ 同じアイテムを投げた場合でも敵と味方ではこんなに違う

わたす

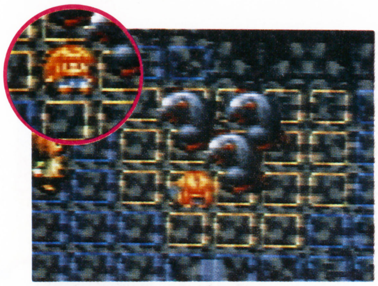
アイテムを受け渡しするコマンド。受け渡しをするためには、渡すプレイヤーキャラととなりあったマスにいなければならない。あまり使い道はなさそうに思えるが、回復アイテムなどは投げて「渡す」ことはできないので、そういったときこのコマンドが有効だ。



アイテムを渡したところ。渡す相手の持ち物が一杯なときは渡せないので注意

おく

アイテムを現在いる場所の前方1マスに置くコマンド。戦闘中はあまり使わないコマンドだが、手持ちのアイテムがいっぱいのとき、フィールド上にあるアイテムを拾って使いたい場合に重宝するはず。一旦フィールドに置いたアイテムはまた拾いなおすこともできる。また、戦闘が終わった時点で回収することもできる。



ここではぼこぼこ人形を置いてみよう。このアイテムは「つかう」でないと作動しない

自動的にHPが回復するシステム

本作ではほかのRPGにはないちょっと変わったHP回復システムがある。ここではそのシステムを解説してみよう。

戦闘終了時に回復

『トレG』では戦闘が終わると自動的にHPが回復するようになっている。回復する度合いは自分が今受けているダメージの半分。戦闘不能になった場合も同じ条件で回復する。



無事戦闘を終了することができた。レッドたちはガッツポーズで大よろこび！

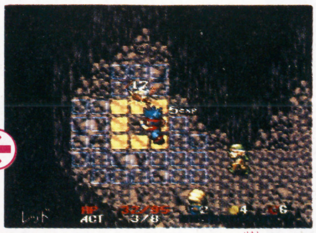
HPが回復！



青い数字が頭の上に。これは回復した証拠

レベルアップ時にも回復

戦闘終了時だけでなく、レベルアップしたときにもHPは回復する。回復する度合いは同じく受けたダメージの半分。もちろん戦闘中にレベルアップしたときは終了時にさらにHPが回復する。

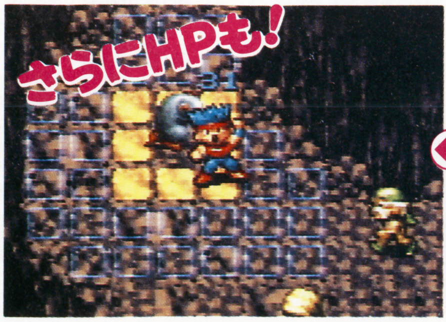


まずはレベルアップしないと話にならないので、ひたすら戦闘。たのむっ！おとなしくやられてくれいっ

レベルアップ



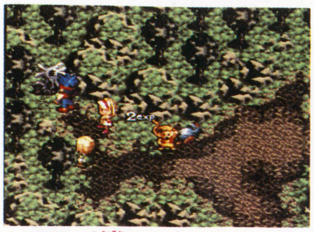
念願のレベルアップ。よっしゃ！



そしてHPも回復、こりゃお得だ

『トレG』独特の経験値システム

普通のRPGは戦闘が終わったときにまとめて経験値が入る。しかし本作では、1回の行動（移動とアイテムの使用以外の行動）が成功する度に経験値が入るのだ。攻撃ミスなど、失敗をした場合は経験値は入らない。戦闘が終わった後には、気絶せず残ったキャラには終了ボーナスとしてさらに経験値が入るのだ。



ふつうに攻撃しているぶんにはもらえる経験値はこの程度。数値は一定の幅のなかでランダムに決定される

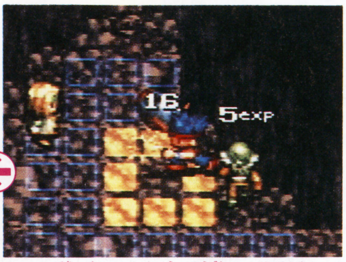
戦闘終了のボーナスだ！



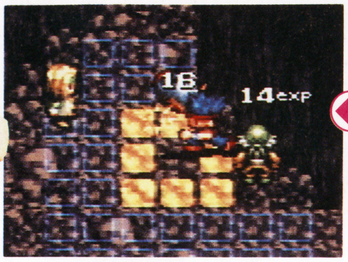
戦闘が終わったあとのボーナスポイント的な要素が強い経験値だ

トドメで経験値アップ

戦う敵キャラがいっしょの場合でも、もらえる経験値はいっしょではない。例えば敵にとどめを刺した場合には、普通に攻撃したときよりもより多くの経験値が入るようになっている。弱いキャラにトドメを刺すようにさせれば、効率よくレベルアップできるぞ。



この敵に対する普通の攻撃では経験値は5くらい。もっと欲しいのにな〜



トドメを刺した！　なんと3倍近くも経験値が手に入った。シアワセ♡



ガッポリいただき!!

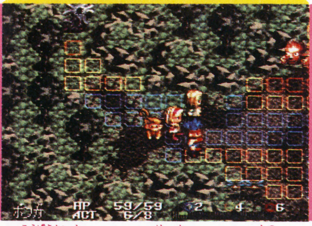
また、プレイヤーキャラよりも強い（レベルが高い）敵を倒した場合の経験値は多く、弱い敵を倒した場合には少なくといったシステムになっている。レベルを早く上げたければ、強い敵と戦うのがてっとりばやい方法になる。

まずは攻撃！



強い敵と戦えば経験値もガッポリ。でもこの後どんな反撃があるのか心配だなあ

強い敵に攻撃



攻撃開始。どんな結果になるか楽しみ

弱い敵に攻撃



弱い敵と戦った場合。余裕で戦闘を進めていけるのはいいけど、レベルアップに時間が…

回復・セーブポイント

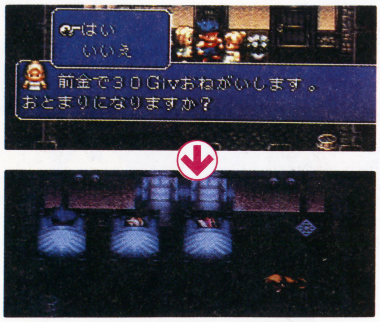
回復やセーブをするポイントは町とダンジョンで方法が分かれている（くわしくは以下で説明）。戦闘で全滅したときにはセーブしたポイントからやりなおしになってしまうので、忘れずセーブをしておかないと泣きを見ることになるぞ。また、戦闘で気絶（戦闘不能状態）したときには復活できないので、回復にも気を配ろう。町に戻ったり、ダンジョン内でポイントを見つけたときには必ずセーブと回復を忘れないように。

町の場合

町でセーブするときには教会に行ってお祈りのコマンドを選ぼう。このときお金を払う必要はないぞ。HPやSPを回復するときは宿屋へ行こう。カウンターでお金を払ったあと、自分でベッドのある部屋に行けば、グッスリと寝ることができる。



セーブは教会で。セーブにはお金はかからないので、こまめにするのが吉



お金を払ってベッドの前まで行けば、あとは気持ち良くグーグー眠れる

ダンジョンの場合

フィールドでセーブする場合は各所にある土星のような記録の像にバシバシ（目的の物にくっついてAボタンをプッシュ）すればOK。HPやSPを回復したいなら青い回復の像にバシバシしよう。もちろんどちらの場合にもお金を払う必要はないぞ。

バシバシしよう！



この土星にも地球儀にもみえる茶色い像が記録の像。見つけたらバシバシしてみよう



青い月の形をした像が回復の像。HPとSPを回復してくれる。利用する機会は多いぞ


はやくも人気爆発！
江川達也
HAPPY BOY
ーゲンキくんとゆかいなななかまたちー
大人気
レギュラー作品も
パワーアップ！
ドラゴンクエスト列伝ロトの紋章
魔法陣グルグル
ハーメルンのバイオリン弾き
忍ペンまん丸　他
ド迫力
2大新連載
登場！
機動少年
ダブルエックス XX
立木大和
ゾーン ZONE
作：樋口明雄
画：細馬信一
学校土曜休みの前日！ 毎月第2・第4金曜日発売
少年ガンガン
新定価
280円
少年ガンガン5月1日号 4月12日(金)発売
月2回読めて、
面白さは2倍以上!!
魔法陣グルグル2
公式ガイドブック
4月12日発売／定価990円
魔法陣・アイテム・モンスターなどの
完全データ・完全マップ収録！
ミラクルワールドを
この1冊で完全攻略!!
株式会社エニックス出版局
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル2・3F ■少年ガンガン編集部 03(3369)8978 ■書籍編集部 03(3369)7200
●お求めは、お近くの本屋さんで。●定価はすべて税込です。■Gファンタジー編集部 03(3369)1957 ■4コマ編集部 03(3369)4741

KOEI

守護聖たちの甘いささやきをあなたのスーパーファミコンで。

恋に生きるか、女王をめざすか——
話題のSLGにさらに胸が高鳴る魅力をプラス！
今度の『アンジェリーク』にもうドキドキは止まらない。



ファン待望の新たな機能

●あなたの耳に直接届く守護聖たちのメッセージ

同梱の専用リモコン「ボイサーくん」を接続すれば、お手持ちのCDプレイヤーがゲームと連動。キャラクターたちがうっとりするようなセリフの数々をあなたに語りかける。もちろん演ずるのは人気声優たち。

●新登場！「趣味イベント」

素顔の守護聖たちと逢える趣味イベント。いつもの彼らとは違うちょっとくつろいだ表情が見られる！

●5つのセーブ個所

リクエストにお応えしてセーブ個所も増設。よりバリエーションに富んだゲーム展開が楽しめる。



with スーパーファミコン専用赤外線リモコンアダプター ボイサーくん
この商品には、専用リモートコントローラが同梱されています。

ネオロマンスゲーム

アンジェリーク

ヴォイス・ファンタジー

キャスティングに注目！ずらり揃った豪華声優陣。

声の出演

ジュリアス	速水 奨	オリヴィエ	子安武人
クラヴィス	塩沢兼人	ルヴァ	関 俊彦
ランディ	林 延年	ディア	田中敦子
リュミエール	飛田展男	ロザリア	三石琴乃
オスカー	堀内賢雄		
マルセル	結城比呂	キャラクターデザイン	由羅カイリ
ゼフェル	岩田光央	音楽	葛生千夏

●スーパーファミコン版
好評発売中 価格：9,800円
ボイサーくん〈スーパーファミコン専用赤外線リモコンアダプター付〉
※本商品のプレイにはワイヤレスリモコン付のCDプレイヤーが必要です。

初回限定封入特典 オリジナルポケットカレンダー付き！

アンジェリークキャンペーン 守護聖様におねだり♥

特製プレミアムプレゼントキャンペーン実施中！

Lucky!! 1等賞 アンジェリークSpecialセル画〈50名〉
Lucky!! 2等賞 特製・アンジェリークわくわくビデオ〈100名〉
Lucky!! 3等賞 アンジェリークオリジナルテレホンカード〈150名〉

【応募方法】官製ハガキに以下を明記してお送りください。
①住所・〒番号（フリガナ）②氏名（フリガナ）③年齢④性別⑤職業⑥電話番号
【宛先】〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリークキャンペーン係
【応募締切】1996年5月13日（当日消印有効） ※賞品はこちらで選ばせていただきますのでご了承ください。



SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

☞テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹



野望、天を翔ける。

織田信長、武田信玄、上杉謙信……乱世の武将たちがきみの戦略を学んだ「軍団」と対決する！
新たに「家臣教育」のシステムを盛り込み、きみの国盗りも飛躍的に効率化。
歴史SLGの決定版『信長の野望』最新作、ついに登場。

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記

スーパーファミコン版
12,800円 好評発売中

Brandish 2 EXPERT

エキスパート





Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
ⒸNIHON FALCOM/KOEI CO.,LTD.

その興奮は、どこまでも高まる。
生まれ変わった『ブランディッシュ2』。

アクションRPGの最高峰が「エキスパート」版でパワーアップ。高度なテクニックが要求されるタイムアタックモードの搭載などで手応えも充分！

●スーパーファミコン版
8,800円 好評発売中

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

☞テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。
■広告に記載されている社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。
■スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

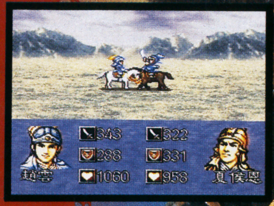
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

KOEI



きみが描く、新・三國志。





リコエイションゲーム

三國志英傑伝

SLGとRPGの力を一つに！新・ドラマティック三國志。

三國志を知り尽くしたKOEIが三國志を変える！
物語は名著『三国志演義』をベースに、きみ＝劉備は漢王室の復興をめざし闘う。さまざまな英雄との出逢い、数々の名場面、名勝負に彩られた全く新しい三國志がここに誕生！

●スーパーファミコン版：12,800円　好評発売中

手に汗握る大冒険。
RPGの人気作！

Ys V エキスパート EXPERT





Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

© NIHON FALCOM/KOEI CO.,LTD.

アクションRPGの傑作が、新たな魅力をプラスしてグレードアップ!!

砂上をさまよう「幻の都」を探せ！あの人気作に「エキスパート」版が登場。ゲームバランスを強化し、新たな仕様を加えたゲーム上級者も納得の1本。

●スーパーファミコン版
11,800円　好評発売中

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10：00〜17：00）

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。（JCB、VISA、Master、BC）
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

爆弾片手に再び登場！
今度のバトルも手にアセ握るゼ!!



ついにSFCでの4作目が完成！ これでまた各家庭のテレビから、爆発音の鳴り止まない日々が訪れることだろう。そこで今回は新要素を中心に、『4』の魅力にとことん迫ってみたぞ。

4月26日発売予定
ハドソン 7777円 消費税別

カセット	16M	マルチプレイヤー5対応
パスワードコンティニュー		
アクション		



ゲームの中だからこそ芸術的な爆破を楽しめるってものだ。よいこのみんなも、ここでは大いに爆破を満喫しよう

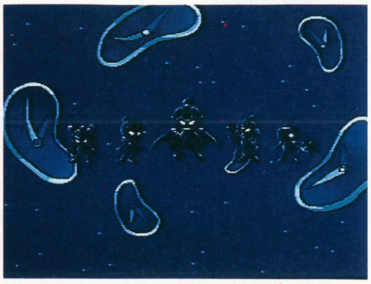
新技・新キャラと新しづくめの爆熱第4弾

毎回新しい技が使えるようになるボンバーマン。今回新しく備わったのは、「ボンバープッシュ」と「ボンバースロー」という技。特に「ボンバープッシュ」はアイテムの「プッシュ」を取ることで、相手を押すことができるようになるんだ。これでますます油断ができなくなったってことだね。

そして今度の敵は「ボンバー四天王」という強者たち。またまたボンバーマンたちを、悩ます敵のお出ましだ。



これが新技の「ボンバープッシュ」。押せ押せ！



宇宙の闇の彼方から現れた黒い影。彼らが今回の敵となるボンバー四天王と＋1だ



強敵登場！ 行く手を阻む ボンバー四天王

各自特殊な技を持つボンバー四天王たち。それぞれが己の特技を活かして、ボンバーマンの行く手を阻む。四天王以外にも、ボンバーグレートという敵も存在するらしいぞ（P30のイラストに注目）。

5つの世界を進む ノーマルモード

宇宙での楽しい旅行を終え、シャトル内で居眠りをしていたボンバーマンたち。そのとき4つの光に包み込まれ、ブラックホールへと真っ逆さま。というのが、今回のお話。ボンバーマンたちはそこで、5つの世界(時代)を進むことになる。各世界ではさまざまな敵、そして四天王が待ち受けているぞ。

現在、過去、未来〜

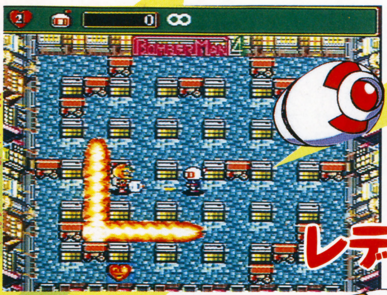


↑5つの世界というより、いろいろな時代を進む。何が待ち受けるのか？

こいつらが四天王だ!!

レディボンバー





→ビットを操る四天王の紅一点。ビットから発射されるビームに当たると、取ったアイテムを失うことに。ビーム発射の硬直時はスキだらけ

ハンマーボンバー





←目にも止まらぬハンマーさばき。グルグル回してボンバーマンを惑わすぞ。ハンマーに当たると、せっかく取ったアイテムを少し失う

ボンバーバズーカ





→装備したバズーカ砲を使って、離れたところからでも攻撃してくるぞ。発射される炎は障害物がないかぎり、端から端まで伸びるという恐ろしさ

ジェットボンバー





←背中にジェットロケットを装備したスピード狂。直線上にしか高速移動はしてこないが、その際の爆風に注意しないとやられてしまう

熱き対戦が待つ バトルモード

ストーリーを進む「ノーマルモード」のほかに、友だちとの対戦が楽しめる「バトルモード」も健在。敵だった四天王たちも、ここでは自分のキャラとして扱うことができる。対戦こそが『ボンバーマン』の神髄。どんどんボバろう！

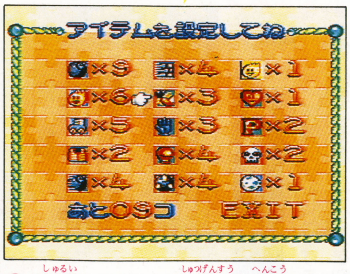
四天王が使える



↑四天王を選べば、彼らの特殊能力も使える

マニアックモード

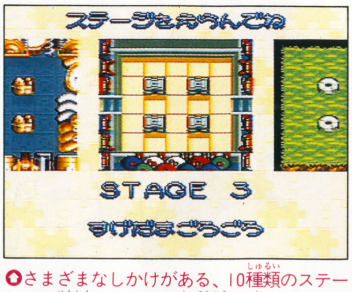
今回新しく加わったモード。出現するアイテムの種類と数を設定できるのが特徴だ。出現させられる個数は、あらかじめ60個と決められている。その60個を15種類のアイテムに配分（最高9個まで）していくんだ。もちろん60個すべて配分する必要はなし。等分するか片寄らせるかは自由だ。



↑15種類のアイテムの出現数を変更できる。普通のバトルに飽きたマニアな人にはお勧め

バトルロイヤルモード

10種類から好みのステージを選べるのが特徴。もちろん1人でも遊べるし、友だちとタッグを組むことも可能。上級者がいれば、1対4という対戦でも楽しむことができるぞ。最終的に、設定した回数を勝ち抜いたプレイヤー（タッグチーム）が優勝となる。



↑さまざまなしかけがある、10種類のステージから選択。ここでも四天王が使える

チャンピオンモード

勝ち抜き戦をおこなうモード。アイテムは最初からスピードアップ6個、ボムアップ5個、ファイアー8個、ボムキック、プッシュ、パンチ、パワーグローブ、を装備した状態で始まる。ソフトブロック（壊せるブロック）は一切なし。



↑自分の置いた爆弾にも注意が必要だ



取れば取るほど有利になれるアイテムの効果

ボンバーマンたちは初め、爆弾ひとつで火力も最低の状態。そこでソフトブロックを破壊し、数々のアイテムを手に入れるんだ。対戦では、とにかくアイテムを取らなくては、お話にならないというほど、展開を有利に運んでくれるものばかり。ここでは主に「マニアックモード」で設定できる、アイテムとその効果を紹介するぞ。

ボムアップ

一度に設置できる爆弾の数の上限が、ひとつ取るごとに1個増える（最高8個まで）。ある程度置けるようになれば、相手を爆弾で囲み、逃げ場を失わせることもできるぞ。

ガンガン置け！



爆弾を多く置ける方が、勝つ確率は高い。置きまくって相手を惑わせるからね

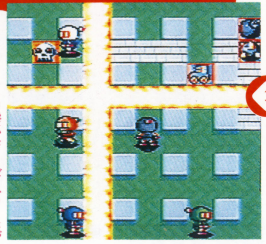
ファイアー

爆弾の火力（爆風）の届く距離が一段階伸びる。最大が8段階までで、その距離は11ブロック分に相当する。ただしその距離を把握していないと、自分の首を絞めることにもなるので要注意。



初期状態のボンバーマンでは、四方に3ブロック（中心部含む）分しか爆風が伸びない

強力ぅ〜!!



これが最大時の爆風。遠くの相手にも届くので有利

スピードアップ

取るごとに移動する速度が増す。最大6段階までのスピードアップが可能。あまり速いと微妙な操作ができなくなる場合も。

ボム通過

自分、もしくは相手の設置した爆弾をすり抜けることができるようになる。これを取れば、爆弾で逃げ場を失うなんてことはなくなるぞ。すり抜けられる爆弾に制限はなく、取ってしまえば何個でも通過することができる。

耐火スーツ

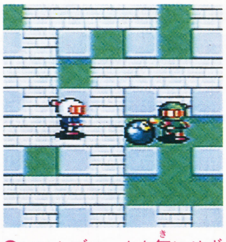
入手した瞬間から、約16秒間無敵状態になる。ノーマルモードでは、敵との接触によってのミスがなくなる。さらに爆風を防ぐことも可能。無敵の間はキャラが点滅しているので、その点滅を目安にして16秒の間は好き勝手に行動しよう。逆転を狙うにも、チャンス到来ともいえるアイテム。

ハート

爆風によってのミスや、敵との接触によってのミス（ノーマルモードに限る）を1回分回避することができる。これを取れば、少しは無茶な行動もオッケーかも。効果が一度きりという点に注意。

ブロック通過

ソフトブロックのみ、通り抜けて移動することができるようになる。対戦時では相手の陣地に入り込み、爆弾を置いて逃げるというのが、最も有効な使い方。



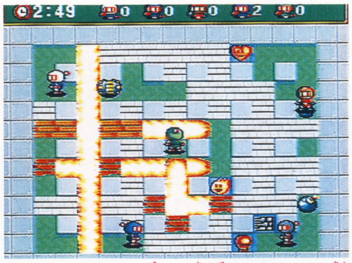
ソフトブロックを気にせず移動できるのは愉快極まりない。優越感に浸れるひと時だ



ブロックがあるため、相手はそれ以上移動できない。そこを利用して爆弾を置き逃げ

貫通ボム

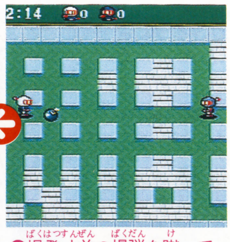
爆風がソフトブロックなどの障害物を貫くようになるアイテム。その距離は「ファイアー」を取った数により変化。ただし元々壊せないブロックは貫通せず。



ソフトブロック越しの相手にダメージを与えられる。ただし「リモコン」との併用は不可

ボムキック

爆弾に体当たりすると、障害物に当たるかXボタンを押すまで、爆弾が直線上に移動していく。さらにキックした爆弾同士がぶつかると、爆風が広範囲へとわたる「デンジャラスボム」に変化。



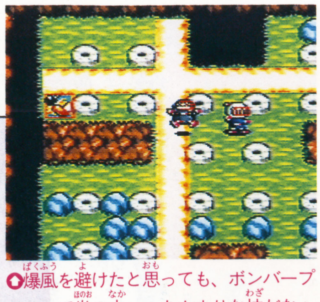
爆発寸前の爆弾を蹴って、相手の懐で爆破させるという戦法が使える



そこへ相手の蹴った爆弾が！　爆弾同士がくっつき、デンジャラスボムに変化したぞ

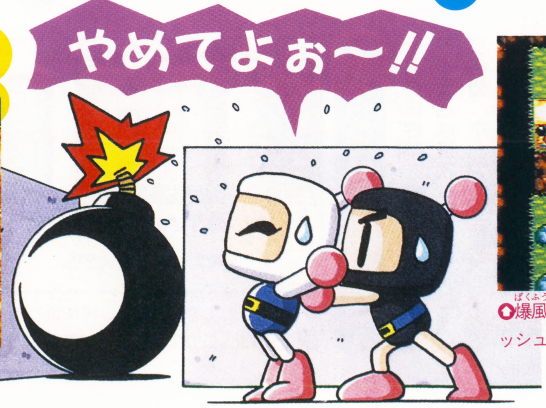
プッシュ

このアイテムを取ると、新技の「ボンバープッシュ」が使えるようになるぞ。1マス先に相手がいれば、そこでYボタンを押す。すると相手は突き飛ばされ、何マスか先へと飛んでいくんだ。



爆風を避けたと思っても、ボンバープッシュで炎の中へ。あんまりな技だなぁ

やめてよぉ〜!!



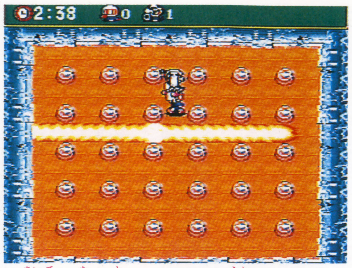
ふんばり！



ボンバープッシュの回避技、「ふんばり」を使え

パワーグローブ

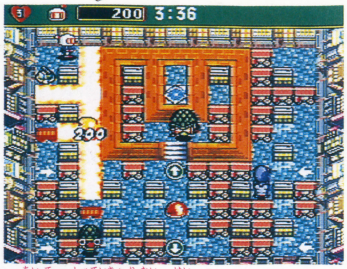
設置してある爆弾を持ち上げ、そのまま放り投げることができる。しかも、ほかのキャラを投げ飛ばす「ボンバースロー」という新技も使えるようになる。



⭘相手を投げ飛ばして、かく乱させてしまえ。持ち上げたまま移動することだってできるぞ

リモコン

自分が設置した爆弾を、好きなときに爆破することができる。相手がその爆弾の側やライン上にやってきたら、すかさず爆破してしまおう。爆弾の形も通常のものとは違うので、見分けやすい。



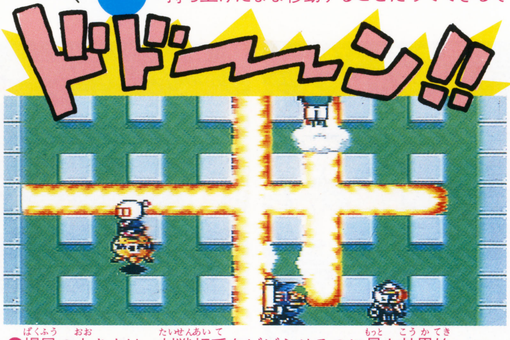
⭘相手が射程距離内に入ってきたらスイッチオン！　このアイテムが一番使えそう

パンチ

設置されている爆弾をパンチすることができるアイテム。パンチされた爆弾は、任意の方向へ約4ブロック分移動する。障害物があれば、さらに先へ飛ぶぞ。

フルファイアー

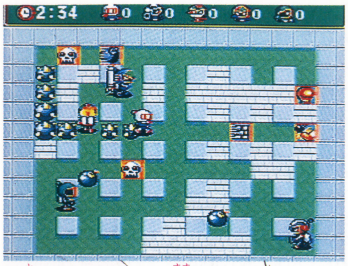
爆弾の火力（爆風）が、これを取ることで一気に最大の8段階まで上がるようになる。要するにこれひとつで、「ファイアー」8個分に相当するということだ。



⭘爆風の大きさは、対戦相手をビビらせるのに最も効果的

ドクロ

取るとさまざまな病にかかる。例えば移動速度が極端に遅くなる鈍足病や、勝手に爆弾を設置してしまう下痢など、12種類の症状がランダムで現れるぞ。こうした症状は、相手に触れることでうつすことができる。その点を利用するのも、ひとつの手だ。

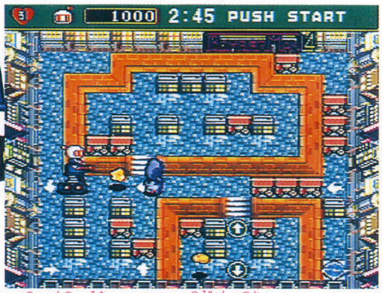


⭘取ることはあまりお勧めできないけれど、相手にうつすことで勝利を掴めることもある

タマゴ

触れると乗り物に変化し、その乗り物に乗れるようになる。乗っているときは、その乗り物が持つ特殊能力を使える。爆風に当たったり、ミスすることで消えてしまうけれど、1回分のミスを回避することができるんだ。メカ系と生物系の2種類がある。





⭘乗り物に備わっている能力を使えるのはグー



⭘タマゴに触れて乗り物に乗ろう。この形のタマゴには、生物系の乗り物が入っている

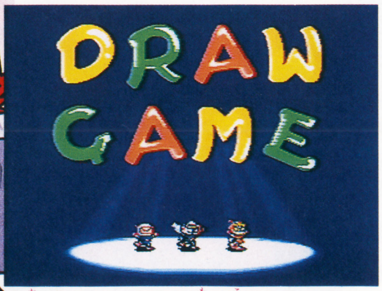
やられた後でもバトルに参加できる

「バトルモード」で、先にゲームオーバーになったからといって、途方に暮れるのはまだ早い。やられたプレイヤーが、ステージの外から攻撃できる「みそボン」というシステムがあるんだ。まだ対戦が続いていて「HURRY」の文字が出るまでの間、ステージの外周から対戦の続くステージ内へ、爆弾を1つずつ投げ入れることができるぞ。勝利こそできないが、仕返しは大いにできる。





⭘四方からの爆弾投げが可能。やられたあとでも十分楽しめる



⭘勝てなくてもドローに持ち込むことはできる



⭘上手い具合に投げた爆弾がヒットすれば、当たったボンバーマンはアイテムを失う





敵か味方か!? 特殊な能力を持つ乗り物が登場

前作の『3』では、「ルーイ」という乗り物（仲間）が登場したのは覚えているかな？ 今回はその「ルーイ」に代わって、新たにさまざまな種類の乗り物が登場するんだ。乗り物に乗れば、その乗り物の持つ能力を自在に扱うことができるようになるぞ。

能力が使える



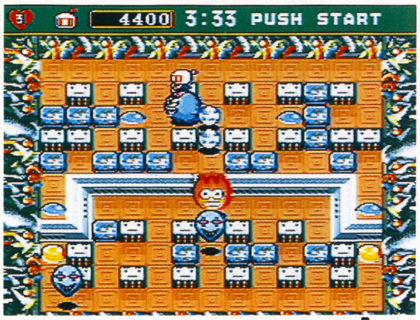
乗り物の能力を自由に使うことができる



わーい、わーい！ 乗り物だぁ。乗るだけでも、なんだか陽気な気分になれる

初めは敵 倒せば乗り物

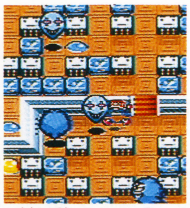
「ノーマルモード」では乗り物となるキャラは、初め敵として登場する。そこで爆弾を使って倒し、タマゴにしてしまうんだ。あとはタマゴに触れさえすればOK。再びタマゴから乗り物へと戻り、ボンバーマンを乗せてくれるんだ。さっそく乗り物の一部を紹介。



同種類のみ2つまで連結可能。一匹やられても次の乗り物に乗ることができる



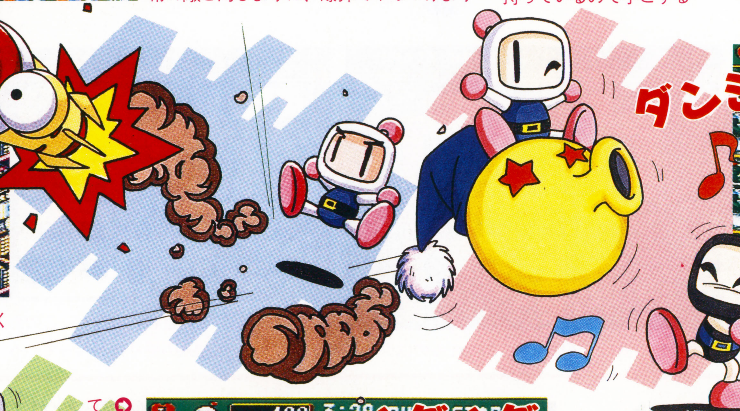
乗り物にできるキャラはタマゴになる。通常の敵と同じように、爆弾でやっつけよう



元は敵なので、乗ろうと思って近づくとやられてしまう。特殊な能力を持っているので手こずる

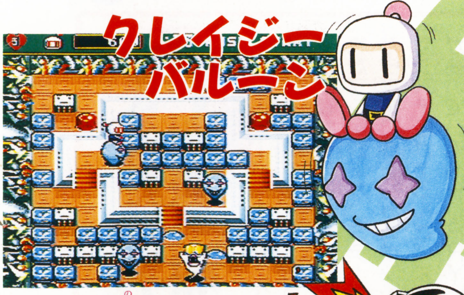


能力はミサイルに変形すること。「飛んでくる爆弾」といった感じかな





音波を飛ばして、一時的に相手の動きを止める能力を持つ



乗ればアイテムの「ボム通過」と同じ能力が使える

ステージ内のソフトブロックを、すべて破壊できる能力を持っている



この壮快感がたまらない



バトルモードでは初めから乗れる

「バトルモード」でソフトブロックを壊すと、乗り物はタマゴの状態で出現する。種類はランダムで決定されるが、どの乗り物でもバトルが有利になることは間違いナシだぞ。



一度倒すという手間がいらない。見つけたら、相手に取られる前に即搭乗

ボスと助っ人が待っている5つの世界

今回ボンバーマンは、原始時代、江戸時代、現代、超未来へと進んでいくことになる。さらにここでは紹介していない、5つ目の世界「亜空間」へと到達することになる。果たしてそこで待つものは!? ステージによっては助っ人も登場するので、ともに進んでいこう。

四天王戦の後さらにボスが登場

先で紹介した四天王のほかにも、ボス級の敵が登場する。すべての世界は8ステージまであって、ステージ7で四天王戦、ステージ8でボス戦となるんだ。ボスたちは四天王に匹敵するほどの能力を備えているので、手こずる相手になることだろう。以下では5つの世界の特徴とボスを紹介していくぞ。



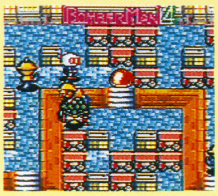
どの世界でも、ステージ8はボス戦となる。油断大敵、気を引き締めていこう

現代

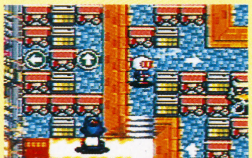
高層ビルに囲まれた現代風な世界。特有のトラップは「警報装置」。爆弾で破壊することができるけれど、壊すとすべての敵がボンバーマンに寄ってくるぞ。



背負っているランチャーからミサイルを乱射してくる、ロケッティア・ジョー



丸くて赤いのが警報装置。できれば壊さずに進みたいところ



この世界あたりから、一回では倒せない敵も登場するので注意

原始時代

ゴツゴツした岩場に広がる草原や、切り立つ絶壁の上でバトルが繰り広げられるんだ。敵には恐竜や土偶など、古き時代を彷彿させるキャラが登場するぞ。



中央のアジトを壊さないかぎり、次々と敵が復活してくるぞ



ダメージを受けるたび、頭から炎を飛ばしてくる。その名も原始機獣ドグーン

超未来

ブロックが精密機械のグラフィックでできていて、未来を感じさせる世界。一定時間で通行が可能、不能になる「シグナルフロア」というトラップが存在。

マップも複雑



一見、どう攻略していいのか分からないステージも



爆転機獣センチビートは、クネクネと移動したり胴体を回転させたりと、2種類の攻撃形態を持つ



黄色になったシグナルフロアに触れると飛ぶ。それを利用してクリアだ

江戸時代

日本の城の中をイメージしたステージが続く。上に乗るとバネのように飛んでいき、別の地点へ移動する「からくり床」などのトラップが用意されている。



設置されたトロッコに乗ると、障害物を蹴散らして進んでいく



爆裂機獣マシンダーは、両腕の大砲から爆弾を発射してくるぞ

いっしょに戦ってくれる心強い助っ人たち

ステージによっては、オリに閉じ込められた仲間がいる。爆弾を使ってオリを破壊しよう。中からボンバーマンが出現し、手助けをしてくれる。彼らはオートで動くので操作不要。助っ人は、ほかにもコテツやハニー（能力はボンバーマンと変わらない）も登場する。



ちゃんと敵も倒してくれる、賢い助っ人。ただし次のステージへは連れていけない

コテツ



ハニー



最新機能満載の『エキステ'96』を徹底解剖！



Jリーグ
エキサイトステージ

'94年から毎年、最新データと新しいシステムを導入して発売されてきた『エキステ』シリーズ。3作目となる最新作の内容を徹底的に紹介する！

4月26日発売予定
エポック社 7980円 消費税別

カセット | 16M+64K RAM | マルチプレイヤー5対応
バッテリーバックアップ
サッカー

33名にソフトをプレゼント!!

エポック社から『〜'96』をプレゼント！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・好きなJリーグクラブ1つを明記して下のあて先まで。締め切りは4月18日（必着）。

あて先

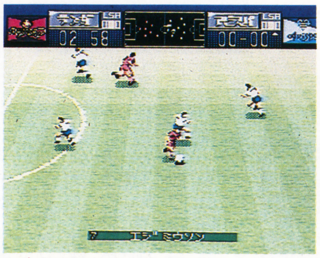
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM ファミマガ編集部
エキステ'96ソフトプレゼント係



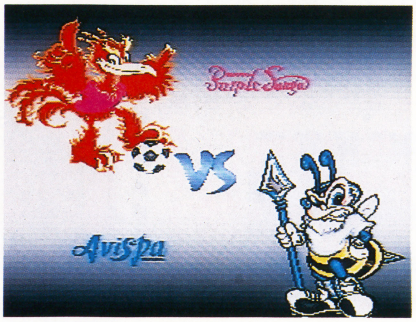
Jリーグ16クラブの中から、好きなクラブをハガキに書いて送るのだ！

Jリーグ全16クラブが最新データで激突!!

Jリーグサッカーをテーマとした『エキサイトステージ』シリーズも、これで3作目。'96年度からJリーグに加盟した京都パープルサンガとアビスパ福岡を含む、16クラブ全256人の選手（1クラブ16人）が、すべて最新データで登場する。システム面でも、スタジアムの種類や選手のアクションの増加、選手の疲労度システム、3タイプのフォーメーション切り替えなど、新しい要素を大幅導入。これまでの『エキステ』ファンでも、新しい感覚のプレイが楽しめるようになっているぞ。



実際のJリーグはもちろん、ゲームの中の京都、福岡の活躍にも期待したい



'96年からJリーグに新規加盟した、京都パープルサンガとアビスパ福岡



ゴールゲットした後のパフォーマンスシーンは大きめのビジュアルに変更

天候も晴れと雨を選択できるようになった。ボールの転がりに変化が出る



さまざまな形式の試合が楽しめる

『〜'96』に用意されたゲームモードは全部で8つ。「勝ち抜き戦」以外のモードは前作から引き続き採用されているものだが、それぞれの内容は細かい変更が加えられている。「マルチプレイヤー5」を使用すれば、1試合最大4人（2人対2人）の同時プレイも可能。



ゲームモードはこの8種類を用意

プレシーズンマッチ



好きなクラブを選んで、1試合のみの対戦を行うモード。スタジアムや天候などの設定変更ができる。『エキステ』初心者は、まずはこのモードで操作方法や試合の感覚などをじっくりと練習しよう。



「マルチプレイヤー5」で最大4人までの同時プレイができるぞ

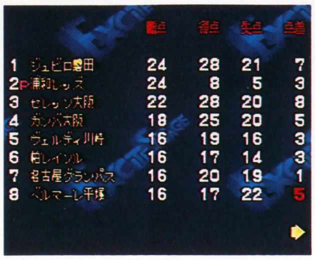
リーグ戦



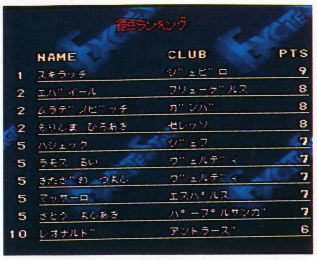
'96年度から1シーズン制になったJリーグに合わせて、15試合か30試合の1シーズンのリーグ戦を行うモード。順位は勝ち点と得失点差で決定。イエローカードなどのルールも、実際のJリーグに準じたものになっている。選手個人の得点ランキングも設定されている。



1シーズン制に改められたJリーグに合わせ、リーグ戦モードも1シーズンに



勝つと3点、PK負けは1点が加算される。同点は得失点差で順位付けされる



選手個人の得点ランキングも。優勝だけでなく、得点王も狙っていこう

トーナメント



最大16クラブでトーナメント戦を行うモード。プレイヤーは「マルチプレイヤー5」を使用すれば、最大32人の参加が可能だ。3位決定戦を行うこともできる。



それぞれのクラブの担当を設定。最大32人までの参加が可能



組み合わせは任意で変更できる。優勝を目指して頑張れ

ドリームマッチ



自分で16人の選手を選出してクラブを編成し、同じように編成されたクラブと1試合のみの対戦を行う。対戦相手との選手の重複も可能。ランダムでの選出もできる。



各クラブから16人の選手を選出。対戦相手と重複しても大丈夫だ

トレーニングA



壁でボールが跳ね返るミニサッカーをプレイできるモード。室内と砂浜の選択ができる。1試合に出場できる選手は8人。ファール、オフサイドのルールはない。

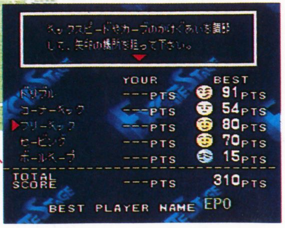


スタジアムB（砂浜）を選択すると、選手がみんなハダカになるぞ

トレーニングB



ドリブルやフリーキックといった、項目別の練習ができるモード。今回のトレーニングは、ドリブル、コーナーキック、フリーキック、セービング、ボールキープの5項目。各項目はポイント制で評価。操作練習には持ってこいのモードだ。



5つの項目を練習することができる。各項目はポイント制（100点満点）で評価

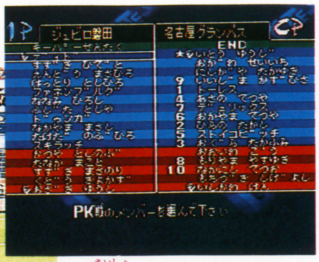


操作方法の練習になるので、初心者は高得点が取れるようにじっくりと練習しよう

P K



PK戦のみを行うモード。PK戦の内容は変更が加えられ、簡単な操作でプレイできるようになった。終了後に、シュートの成功率やセーブ率などが表示される。



最初にキーパーと、キッカー10人の順番を決める



システムは簡素化され、簡単な操作でPK戦が楽しめる

勝ち抜き戦



今回新しく加わったのがこのモードだ。自分のクラブを選び、コンピュータが担当する他の15クラブと次々に対戦していく。途中で負けてしまったらコンティニューで再挑戦。



コンピュータと次々に対戦。勝ち抜いたクラブは旗の動きが止まる

さらにバリエーションが増えた選手操作

基本的な操作方法は前作から受け継がれているので、これまでに『エキステ』をプレイした人はすぐに馴染めるはず。新しいアクションも増えているので、よりハイレベルなプレイを目指してくれ。

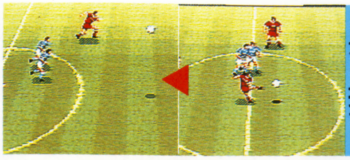
ボールのカーブはL、Rで

まず、初心者の人に注意してもらいたいのが、ボールのカーブとボタンを押す長さによる高さや威力の違いだ。ボールのカーブはL、Rで行う。選手に対してLが左、Rが右にカーブする。キックボタンは、長く押すほど高くゆるやかなボールになる。

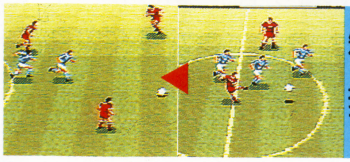


●L、Rボタンを押しながらキックすると、ボールがその方向へカーブする

長く押す



短く押す



●長く押すとゆるく高いボールに、短く押すと低くてスピードのあるボールに

各状況での選手操作

試合中の選手は、ボールを持っているとき、相手がボールを持っているとき、ボールがフリーのときでアクションが変化する。それぞれの操作をマスターしよう。

自分がボールを持っている

自クラブの選手がボールを持っているときは、十字ボタンでドリブル、A～Xの4つのボタンで、左のようなキックができる。Yボタンで行うパス以外は、前述のL、Rでのカーブがかけられる。ボタンの使い分けを覚えてしまおう。

Ⓐロングキック



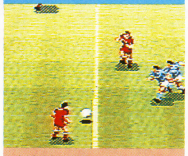
高く飛距離のあるキック。クリアやロングパス、センタリングなどに使用できる

Ⓑグラウンダー



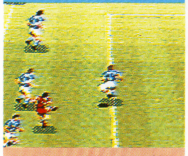
低く転がるキック。スルーパスなどに使用できる。ボタンを長く押すと少し浮く

Ⓨパス



選手間でのパス。十字ボタンを押した方向か、もっとも近い選手にパスをする

Ⓧクリア、シュート

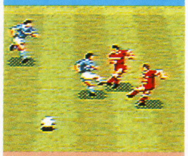


センターラインを境に、自陣内ではクリア、相手陣内ではシュートになる

ボールを持っている相手に

相手がボールを持っている場合は、十字ボタンで選手の移動、A～Yの3つのボタンで、それぞれ左のようなタックルをしかける。この場合、Xボタンは使い道がないので注意してほしい。タックルをしかける場合、Aボタンの「インターセプト」以外はファールをとられることがある。特に背後からのタックルは厳禁だ。今回はイエローカードを出されたあと、選手が抗議してレッドカード(退場)というアクションが発生することがある。ヘタなファールは命取り。

Ⓐインターセプト



ボールを蹴り出す。ファールにならないが、相手に密着しないと成功しない

Ⓑスライディングタックル



スライディングの距離が長いので、成功率は高め。ジャンプでかわされることも

Ⓨショルダータックル



確実にボールを奪えるが、正面からのタックルでも、ファールを取られやすい



●ファールになると、その地点からフリーキック。PKや退場の危険もあるのだ

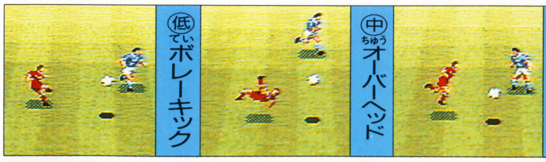
空中のボールに対して

ボールが空中に浮いている場合、A、Bボタンでヘディングなどのアクションができる。このアクションはボールの高さで変化する。左の写真が高さによるアクションの変化。例えば高いボールに対してはA、Bともヘディングになるが、Aは叩きつけるようなスピードのあるヘディング、Bはフワリとボールを浮かすようなヘディングと、内容が違っている。それぞれL、Rでカーブもかけられるぞ。



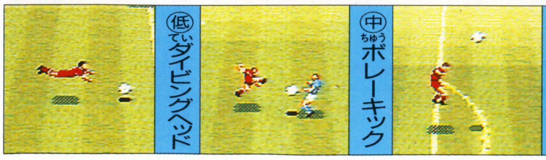
●ゴール前の混戦を制したほうが勝ちを握る。空中戦をモノにするのだ！

Ⓐボタン



㊤ヘディング　㊥オーバーヘッド　㊦ボレーキック

Ⓑボタン



㊤ヘディング　㊥ボレーキック　㊦ダイビングヘッド

キーパーのマニュアル操作

前作では横方向にしかジャンプできなかったキーパーだが、今回は前方へのジャンプもできるようになった。また、A、Bボタンでキャッチとパンチングを使い分けることもできる。キーパーはペナルティエリアにボールが入った時点で操作できるようになり、ほかの選手はオートに切り替わる。

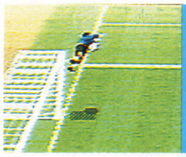


●判断力がセービングのカギになる



●難しい場面でも対応できる。ぜひともマニュアル操作にチャレンジしてほしい

Ⓐキャッチ



Ⓑパンチング



●パンチングのほうが遠くまで対応できるが、こぼれ球の処理を間違うと…

特殊な操作によるアクション

ここからは特殊な操作によるアクションを解説。まずはL、Rの同時押し。ボールを持っているときは、ドリブル中ならヒールリフト、立ち止まっているときはリフティングができる。スローインのときにはロングスローになる。

ヒールリフト



踵でボールを蹴り上げ、頭上を越えて前方へ。相手のタックルをかわせる

リフティング



立ち止まってボールを蹴り上げる。ヘディングやオーバーヘッドにつなごう

ジャンプ



ボールを持っていないときはこのジャンプ。空中のボールを足元に落とせる

ロングスロー



通常のスローインよりも遠くへ投げる。失敗するとすぐ近くに落ちてしまう



⬆タックルをかわすジャンプやヒールパスなどは、自動的に発生するアクション

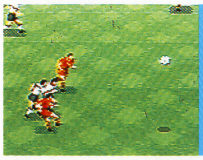
地面に転がっているボールに

グラウンド上のフリーのボールに対しては、4つのキックボタンで対応できる。AとBはタイミングをはかって、YとXはボタンを押したままボールに触れることで、左のようなアクションを行う。



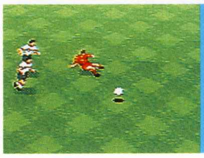
⬆グラウンド上のフリーボールへの対応は、攻守を決めるポイントになる

Ⓐダイレクトキック



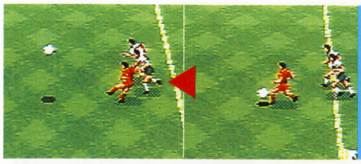
⬆直接ロングキックするアクション

Ⓑスライディングキック



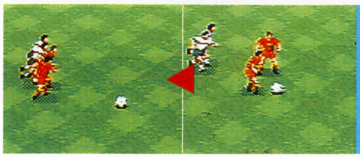
⬆スライディングでボールを蹴り出す

Ⓨチップキック



⬆ボタンを押したまま触れると、ポンッと浮くキックになる

Ⓧダイレクトショートキック

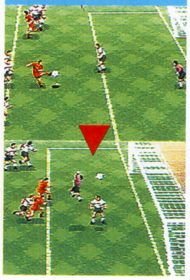


⬆ボタンを押したまま触れると、前方へ転がすキックになる

意表を突くループシュート

Xボタンは相手陣内ではシュートになるが、このとき十字ボタンをゴールと逆方向に押すと同時にXボタンを押すと、ループシュートになる。相手の意表を突くことができるテクニックだ。

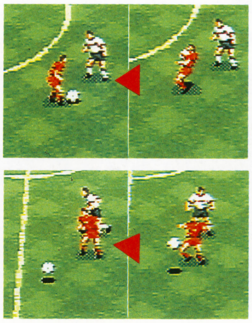
ループシュート



⬆キーパーを誘っておいて、頭上を越えるループシュートでゴールゲット!!

ポストプレイも可能

通常はトラップするとその選手がボールを持つが、トラップの瞬間に十字ボタンを入力することで、その方向にボールを転がすことができる。これを利用して、センタリングを落として別の選手がシュートするというプレイも可能だ。



⬆通常はトラップした選手がボールを持つが、十字ボタンで弾き出すことが可能



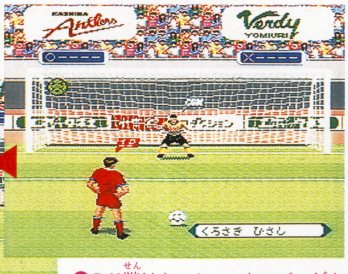
⬆センタリングを読まれたら、すかさずボールを弾いて別の選手に押し込ませる

簡素化されたPK戦

前作ではかなり微妙なタイミング取りが必要で難しかったPK戦。今回はキックするコース、キーパーがジャンプするコースを決定するだけというシンプルなシステムに変更されている。キッカー、キーパーが選択できるコースは、中央を含めて9方向。対戦時はカーソルを消せるので、単純なコースの読み合いを楽しむことができる。



⬆試合中にファールでPKとなった場合は、Aボタンと十字ボタンでシュート



⬆PK戦はキッカー、キーパーがカーソルでコースを決定する



⬆あとはオートで。キッカーはたまにミスキックをすることがあるぞ

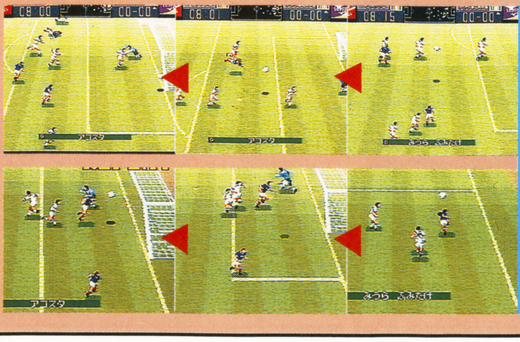
『エキステ』初心者へ ボールの落下点を把握

コンピュータは浮き球の処理が的確なので、最初は翻弄されるだろう。ボールの落下地点に確実に選手を移動させることができれば、ロングパスをダイレクトでつないでいくというプレイも可能だ。ゴール前にロングキックでセンタリングを上げ、これに合わせてダイレクトでシュートを決めることができるようになろう。



⬆Bボタンのヘディングでパスをつなぐのは、コンピュータの常套手段なのだ

センタリングの例



⬆ロングキックにカーブをかけ、走り込んで逆方向へ!

⬆キーパーよりも手前に走り込んで、ゴールに押し込む

試合中に3つのフォーメーションが使用可能

今回選択できる既成フォーメーションは、各クラブ別に設定されたプリセット・フォーメーションを含めて9種類。前作では前後への移動だけだった試合中のフォーメーション切り替えも、今回は3種類のフォーメーションを、任意で切り替えて使用することができるようになり、幅のある戦略的プレイができるようになった。

選択できるフォーメーション

PRESET	各クラブごとに設定されたフォーメーション
4-4-2	組織的な守備が組める。中盤を押し上げて攻撃
3-5-2	早いプレッシャーで、相手の攻撃を封じ込める
3-4-3	中盤が厚く、3トップによる攻撃的なスタイル
SWEEPER	キーパー前のスイーパーが守備の要となる
4-3-3	バランスのとれた、基本的なフォーメーション
4-5-1	ディフェンスを重視したフォーメーション
1-3-3-3	全面に広がるオールラウンドタイプ
4-2-4	中盤が薄く外側からの攻撃に適している



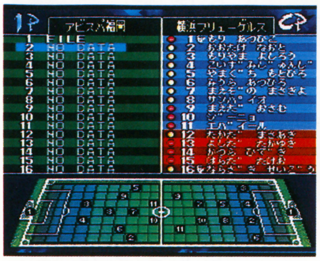
○今作ではセットプレイのキッカーもそれぞれ設定できるようになっているぞ



○9種類の既成フォーメーションが選択できるほか、オリジナルの作成もできる

オリジナルを作成

今回もポジションチェンジによるオリジナルフォーメーションの作成が可能になっている。自分のプレイするスタイルやクラブに適応するフォーメーションを作り、16個までセーブすることができる。今回は試合中に3つのフォーメーションを使用できるので、例えば基本フォーメーションの他に、攻撃的、守備重視、オフサイドトラップなどのフォーメーションを作成しておき、その中から選択して試合に挑むことができる。



○作成したフォーメーションは、16個までセーブすることができる



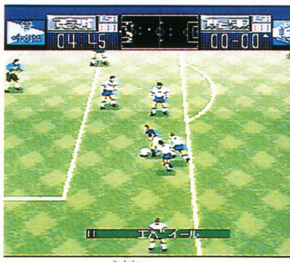
○選手リストの下のフィールドで、選手を移動させてフォーメーションを作成

試合中の切り替え

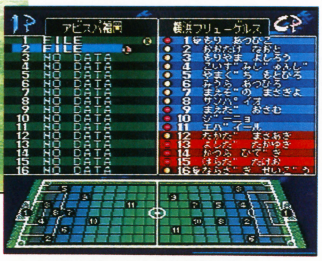
試合中のフォーメーションの切り替えは、スタートボタン、スタートとRの3パターンの操作で行う。試合が止まることなくリアルタイムで切り替わるので、攻守の展開に素早く対応することができるぞ。



○わかりやすい形を作ってみた。レーダーでフォーメーションの変化がわかる



○もちろん、作成したオリジナルフォーメーションも設定できるぞ



○試合前に各ボタンにフォーメーションを設定しておくのを忘れるな

その他変形フォーメーション



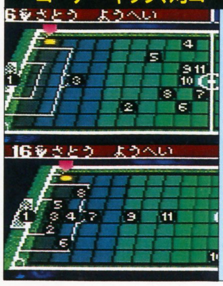
ほかにもいろいろなパターンを考えてみよう。左右どちらかのサイドからの攻撃を重視したり、徹底したカウンター狙いにしたり…

ゾーンプレス、オフサイドトラップ



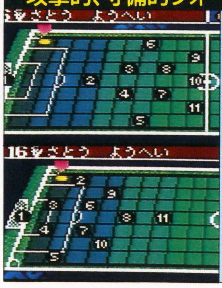
中盤に選手を集めてプレスをかける。すばやいパスワークがプレイのカギ。ディフェンダーを押し上げてオフサイドトラップも

コーナーキック、対コーナーキック



ゴール前に選手を集中させて、コーナーキックを有利にする。逆に相手のコーナーキックに対しては、確実に防げるようにしたい

攻撃的、守備的フォーメーション



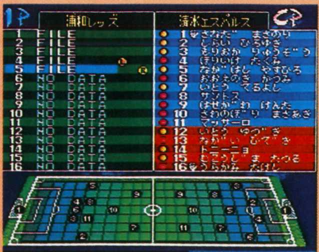
最初はこれくらいのフォーメーションで、切り替えを試してみよう。ポイントは両サイドのディフェンダーのオーバーラップだ

『エキステ』初心者へ オフサイドトラップに挑戦

初心者は選手を操ることだけで精一杯だろうが、慣れてきたところでフォーメーションの切り替えに挑戦してほしい。もっとも効果がわかりやすいオフサイドトラップを仕掛けてみよう。フォーメーションを作成してどれかのボタンに配置。試合中に相手が攻め込んできたら、パスやセンタリングを先読みして、フォーメーションを切り替えるのだ。



○まずは既成フォーメーションを、オフサイドトラップ用に変更する作業を行う



○作成したフォーメーションをセーブして、ちゃんとボタン設定をしておくこと



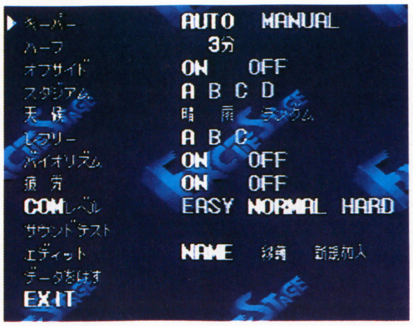
○見事成功。フォーメーションを戻しておくのを忘れないようにしよう

オリジナル選手も作れるオプション機能

さまざまな設定を変更することのできるオプションの中には、オリジナル選手の作成ができる「新規加入」という新しいシステムも用意されている。

オプションで設定変更

オプション画面は、モード選択画面でXボタンを押すことで、呼び出すことができる。ここでは試合時間、各ルール設定、スタジアムや天候、レフリーの選択、選手の移籍や新規加入といった項目を設定・変更することができるようになっている。



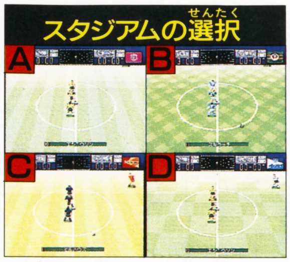
モード選択画面でXボタンを押すと、このオプション画面が現れる



プレシーズンマッチモードなどでは、試合前に各設定を変更できる

スタジアムなどの選択

今作で用意されたスタジアムはA～Dの4タイプ。それぞれ芝の雰囲気やボールの転がりなどに違いがある。また、天候を晴れと雨から選択できる。雨の場合はボールの転がりが極端に悪くなる。レフリーもA～Cの3タイプを用意。見た目もちょっと違うが、ファールなどのジャッジに変化がある。スタジアム、天候、レフリーは、リーグ戦、トーナメント、勝ち抜き戦の3つのモードでは、自動的に設定されるようになっている。



芝の見た目と、ボールの転がりに変化がある4タイプのスタジアム



雨を選ぶと、ボールの転がりが悪くなる。プレイの感覚を変えないといけない



ファールのときのジャッジに個性のある、3タイプのレフリー

クラブバイオリズム

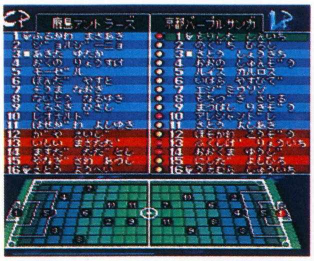
リーグ戦のように長丁場を戦っていくとき、試合ごとにクラブ全体の調子が変化する。これがクラブバイオリズムだ。前作では確認しにくくなっていたこのバイオリズムは、今回は選手の〝疲労度〟が表示されるため、これによってある程度確認することができるようになっている。設定でこれをオフにしておくと、クラブの調子は変化しない。だが、やはり好不調の波があったほうがおもしろいぞ。



選手の疲労度を表すランプで、長期的なバイオリズムがわかりやすくなった



リーグ戦モードのように長期を戦うときは、このバイオリズムの影響が大きい



京都パープルサンガを、最初の写真と比べてみよう。疲労度に変化がある

選手の疲労

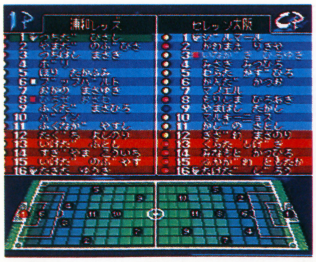
選手名の隣にあるランプが、各選手の疲労度を表す。赤いほど調子がよく、黄色、青と下がっていき、暗くなってしまうと完全に不調。試合中の運動量やタックルの受け方などで疲労が増し、元気なときよりも移動スピードやドリブル能力などが下がってしまう。前・後半での選手起用を考えて、万全の態勢で試合をしよう。



選手名の横のランプが、疲労度を表している。赤いほど元気がいいのだ



元気な選手と疲れた選手。ドリブルの仕方でもその違いがよくわかる



前半でランプが消えてしまったら、控えの選手と交代させて後半に備えよう

選手の移籍と新規加入

既成選手の名前の変更、他クラブへの移籍(選手同士の入れ替え)ができるほか、オリジナル選手の登録もできる。日本と外国の2国籍を選択でき、リストアップされた能力値を見て気に入った選手に名前を付け、クラブへ移籍させて使用する。



各クラブ間で、選手を入れ替えることもできる

既成のJリーグ選手の名前を変更することができるぞ



オリジナル選手の基となる能力値。名前を付けて選手を登録する

KP	キーパー能力
DF	ディフェンダー能力
FW	フォワード能力
A	年齢

ミニゲームとしても楽しめる「トレーニングB」

『エキステ』の定番となっているトレーニングモード。今作では内容に変更が加えられたほか、「ボールキープ」という新しい項目が採用されている。ポイント制で、ミニゲームとしても楽しめるぞ。

各項目はポイント制

各項目は100点満点のポイント制で評価される。項目を個別に練習できるモードと、ドリブルから順にすべての項目を通してプレイするモードがあり、このモードで総合得点（500点満点）で最高得点を出すと、記録がセーブされる。友達と新記録を競おう。



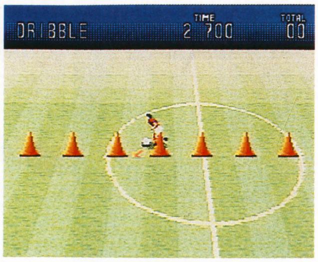
各項目はその成果によって100点満点で採点される。高得点を目指せ



総合得点で最高得点を記録すると、英字3文字で名前を入力し、記録を保存

ドリブル

並べられたパイロンの間を、矢印に従ってドリブルで走り抜ける練習。タイムによって採点される。切り返しのタイミングがポイント。



パイロンの間を、矢印に合わせてジグザグにドリブルしていく練習

コーナーキック

左右のコーナーからゴールを狙う。ペナルティマーク上に選手が1人いるので、この選手と連携してもいい。矢印で指示された場所に近いほど高得点となる。



左右のコーナーから、矢印の位置にゴールを狙う練習を行う

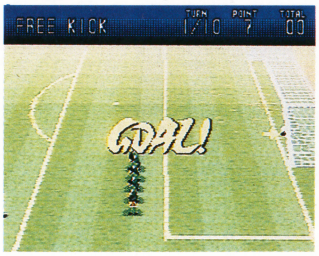
直接狙ってもいいし、1人の選手と連携してもいい

フリーキック

指定の位置からのフリーキックで、矢印で指示された場所にゴールを決める。今作ではゴールの前に“壁”が作られるようになっている。ゴールとの距離や角度によってAボタンのロングキック、Bボタンのグラウンダーを使い分け、さらに“壁”の位置によって、ボタンを押す長さや、Rで“壁”の頭上を越えたり、カーブをかけて“壁”をさけたりしなくてはならない。矢印に近いほど高得点。



フリーキックから、矢印の位置に直接ゴールを決める練習を行う



ロングキックやグラウンダーを使い分けて、確実にゴールできるようになろう



ボールが低いと“壁”に阻まれる。カーブをかけたり、高く浮かせたりしろ

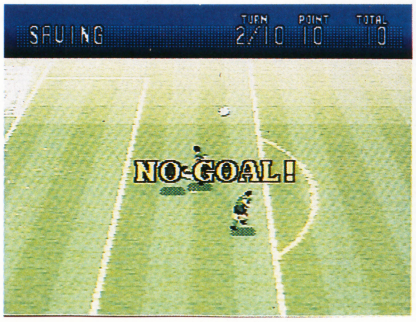
セービング

キーパーを操作し、2人の相手選手からゴールを守る練習。パンチングやキャッチが成功した場合は満点の10ポイント（10回の内1回）だ。今作では前方へのジャンプができるので、積極的にボールを奪いにいっても大丈夫だ。


キーパーを操作して、この2人の選手からゴールを守る練習を行う



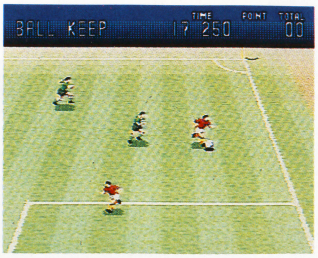
2人の連携もアタマに入れて行動しないと、なかなかセービングできない



パンチングで弾き出してもOK。前方へのジャンプを有効に活用しよう

ボールキープ

2人の選手を操作し、3人の相手選手をかわしてボールをキープする練習。20秒間の時間いっぱいボールをキープできれば満点の100ポイントとなり、途中でボールを奪われた場合はそこまでのタイムで採点される。パスやドリブルでボールをキープするのだが、例えばロングキックやグラウンダーでボールをフリーにしている間も有効。ようするに相手にボールを取られさえしなければいいのだ。



2人の選手を使い、相手選手3人をかわしてボールをキープし続ける練習だ



グラウンダーなどでボールがフリーになっている間もキープは有効なのだ



ボールを取られた時点でのタイムで採点。20秒間キープすれば満点だ

ファミマガ データボックス FAMIMAGA DATA BOX

前人気　売り上げ　読者評価

みんなが知りたいデータ満載の情報コーナー！

TOP 30

『ルドラの秘宝』一気に『ドラゴンクエストIII』へ肉薄！

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
2	1	ドラゴンクエストIII	SFC	エニックス	未定・未定	226
6	2	★ルドラの秘宝	SFC	スクウェア	4月5日・8000円(別)	212
7	3	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	5月24日・7900円(別)	187
4	4	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜	SFC	任天堂	5月14日・7500円(別)	163
1	5	★魔装機神	SFC	バンプレスト	3月22日・7800円(別)	111
18	6	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	未定・未定	99
8	7	★ドラゴンボールZ　Hyper Dimension	SFC	バンダイ	3月29日・7800円(別)	95
11	8	★新機動戦記ガンダムW	SFC	バンダイ	3月29日・7500円(別)	79
10	9	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4月26日・7777円(別)	76
14	10	★RPGツクール2	SFC	アスキー	1月31日・12800円(別)	75
9	11	★星のカービィ　スーパーデラックス	SFC	任天堂	3月21日・7500円(別)	74
3	12	★スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	3月9日・7500円(別)	71
5	13	★ダービースタリオン96	SFC	アスキー	3月15日・12800円(別)	70
25	14	スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	67
12	15	Jリーグエキサイトステージ'96	SFC	エポック社	4月26日・7980円(別)	66
17	16	魔法陣グルグル2	SFC	エニックス	4月12日・8000円(別)	55
24	17	シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・未定	54
34	18	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	5月31日・8200円(別)	53
19	19	音楽ツクール"かなでーる"	SFC	アスキー	4月12日・7800円(別)	48
—	20	す〜ぱ〜なぞぷよ通　ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	未定・未定	46
26	21	同級生2	SFC	バンプレスト	未定・未定	43
12	22	★す〜ぱ〜ぷよぷよ通　リミックス	SFC	コンパイル	3月8日・6800円(別)	40
32	23	スーパーマリオカートR(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	37
28	23	不思議ダンジョン　風来のシレンGB─月影村の怪物─	GB	チュンソフト	未定・未定	37
20	25	★SDガンダムGNEXT 専用ロムパック ユニット&マップコレクション	SFC	バンダイ	3月29日・3800円(別)	35
47	25	★実況競馬シミュレーション　ステイブルスター	SFC	コナミ	3月22日・11800円(別)	35
49	27	★それ行け♡　エビス丸　からくり迷路	SFC	コナミ	3月29日・5800円(別)	31
16	28	★実況パワフルプロ野球3	SFC	コナミ	2月29日・7500円(別)	30
45	29	ダークハーフ	SFC	エニックス	5月31日・8000円(別)	27
35	30	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	7月19日・10800円(別)	26

Reader's Request

前回、初登場で6位に食い込んできた『ルドラの秘宝』。今回は一気に100点近いポイントアップで『ドラゴンクエストIII』へと肉薄した。しかし、わずか14ポイント届かず、トップに立つことはできなかった。次回の集計は発売後になってしまうため、まず間違いなく順位を落としてしまうだろう。一方の『ドラクエIII』だが前回より約20ポイント伸ばし、首位を奪回している。また、『ルドラの秘宝』と同じ、スクウェアのRPG『トレジャーハンターG』が3位まで順位を上げてきた。今後の『ドラクエIII』との首位争いが楽しみだ。

今回のTOP5

No.1 ドラゴンクエストIII
『魔装機神』が発売され、首位を奪回。

No.2 ルドラの秘宝
発売前に大きく順位を上げる。

No.3 トレジャーハンターG
大幅にポイントを伸ばし3位に。

No.4 ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
安定したポイントで4位をキープ。

No.5 魔装機神
発売され、得点落とすも5位に止まる。

※Reader's Requestは本誌No.7のアンケートハガキ1000通を3月27日に集計した結果です。表中ポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は本誌No.8の発売までに、既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

最新ゲームをみんなで評価

Reader's Ranking

リーダーズランキング'96

今回の対象ソフトは全部で8本。数は多いとはいえないが、なかには『スーパーマリオRPG』など注目されるソフトがいくつか含まれている。評価のほうだが、『スーパーマリオRPG』が、総合得点の順位で3位という高い評価を獲得した。また、『ダビスタ96』が項目別の熱中度で2位と高い評価を獲得しているのは、さすがといえるだろう。

すーぱーぷよぷよ通 リミックス

SFC　コンパイル　3月8日　6800円(別)

アクションパズル	総合	22.92(19位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.23(8)	3.70(20)	3.84(9)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.87(10)	3.85(23)	3.44(36)

銀河戦国群雄伝 ライ

SFC　エンジェル　3月8日　10800円(別)

シミュレーション	総合	19.13(62位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.29(57)	3.29(57)	3.21(46)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.18(71)	3.09(80)	3.07(64)

実戦パチンコ必勝法!2

SFC　サミー工業　3月8日　7800円(別)

パチンコ	総合	17.85(82位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.90(82)	3.10(74)	2.81(85)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.05(82)	3.08(82)	2.92(81)

スーパーマリオRPG

SFC　任天堂　3月9日　7500円(別)

ロールプレイング	総合	24.68(3位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.43(3)	4.14(3)	4.12(1)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.82(13)	4.02(11)	4.16(4)

ダービースタリオン96

SFC　アスキー　3月15日　12800円(別)

シミュレーション	総合	23.81(6位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.02(21)	4.05(4)	3.57(18)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.96(5)	4.30(2)	3.92(9)

ブランディッシュ2 エキスパート

SFC　光栄　3月15日　8800円(別)

アクションRPG	総合	18.89(64位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.19(64)	3.14(71)	3.09(59)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.16(73)	3.25(68)	3.07(65)

カオスシード

SFC　タイトー　3月15日　9980円(別)

ロールプレイング	総合	19.29(60位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.01(73)	3.35(47)	3.04(64)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.26(63)	3.26(63)	3.35(44)

星のカービィ スーパーデラックス

SFC　任天堂　3月21日　7500円(別)

アクション	総合	23.56(9位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.27(6)	3.95(7)	3.87(8)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.80(15)	3.87(21)	3.80(18)

新着おたより速評

さて、ここからはみんなからのおたより紹介のコーナーだ。

今回、一番感想がきたのは『スーパーマリオRPG』で、これはもう抜群に多かった。全体的に、コミカルなキャラクタやストーリーが、とてもおもしろいというものが多かった。また、特徴的だったのが、このゲームで初めてRPGをやった、という人が多かったこと。マリオが主人公のゲームだけに、プレイヤーのなかにアクションゲームファンが多い、ということだろうか。

『ダービースタリオン96』についての感想も多かった。SFCでは、シリーズ3作目となる『ダビスタ96』。システム的には前作とほとんど変わらないが、もともとが完成されたゲームだけに新しいデータ等が追加されている今作の評価も軒並み高かった。

そのほかでは、『す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス』や『星のカービィ スーパーデラックス』について、感想が集まった。

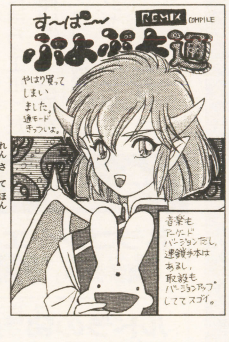
SFC す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス

●4人対戦モードで「ぷよ」の形を変えたり、背景を消したりできるので見やすくなった。通モードにとても熱中した。（茨城県／磯野篤和）

●モードが増えたのに値段が下がっている。さらに音声もしっかり入っているのでバッチグーです！（千葉県／石川敬大）

●家族全員で遊べるソフトです。勝ち抜き戦で楽しんでいます。（北海道／野口高明）

●通モードがあってGOOD。でもどうせなら『ぷよ通』のときにまとめて入れてほしかったっス。（東京都／生形祐子）



➡「とこぷよ」に連鎖手本がついたのがなかなか好評（千葉県／小鳩）

SFC スーパーマリオRPG

●RPGを初めてプレイしたのだが、それほど難しくなく操作も楽だった。（愛知県／水野秀一）



➡かわいいキャラクタはこのゲーム最大の魅力（徳島県／ちまりん）

●とても良かったです♡　すーっごくキュートで、もうマリオが愛らしくてとにかく可愛かった!!（宮城県／高橋早苗）

●初めてRPGをやりましたが、おもしろくて熱中しています。だけど、クリアするのが難しい。（栃木県／永井由美）

●短い時間でクリアできてしまうのが残念。しかし、グラフィックや立体的な地形には驚いた。（福島県／千代忠）

●ミニゲームがストーリーよりもおもしろい。しかし、ルイージはいずこへ行ったのか？（富山県／西田稔）

●このゲームにもルイージがいないみたい。ヨッシーに負けたルイージっていったい…。（福岡県／中崎幸夫）

●戦闘のときに押すボタンがややこしくて間違えやすい。ほかのところはVERY GOOD!!（兵庫県／佐藤泰弘）

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のスーパーファミコン91本、ゲームボーイ7本、バーチャルボーイ5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは、項目ごとの順位を示しています。

●少し短く感じました。でも、個性的な敵キャラクタは最高に良かったと思います。特に、ブッキーが一番いい味を出していたと思う。（広島県／岡本幸子）
●立体的なのでジャンプが難しかったが、それ以外は最高のRPGだと思った。ただし、ストーリーはもっと長くしてほしかった。（香川県／洲賀崎晃弘）
●アクションコマンドで戦闘には緊張感があった。また、サウンドとメッセージがマッチしていて、ストーリーにほのぼのとした感じが出ていて良かった。（大阪府／岡島毅）
●本当におもしろい！　特に戦闘コマンドにアクション的な要素をつけたところがいいです。今、すごく燃えています。（愛知県／松浦正大）
●操作性があんまり良くない。立体だからちょっと難しい。ジャンプして進むところで、奥にあるのか手前にあるのかわかりずらい。（神奈川県／高田治輝）

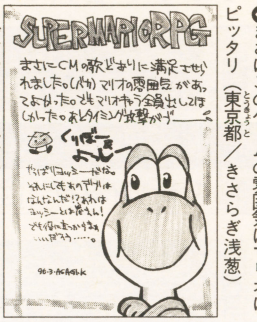


⇨初めはよく押しちゃうんだよね。Aボタンを（千葉県／らいじんぐ）



⇨全体的に簡単すぎるという人はかなり多かった（岡山県／紅蓮の風来人）

⇦まさにこのゲームの雰囲気はマリオにピッタリ（東京都／きさらぎ浅葱）



●全体的には簡単だけど、ミニゲームは奥が深い！　特にスーパージャンプ100回は、かなり難しい!!（東京都／高久優）
●グラフィックがきれいだし、サウンドもいいです。キャラもいいです。でも、ストーリーが少し幼稚っぽいと思います。（愛知県／加藤有香）
●CMはウソをついていなかった。ぼくはたくさんRPGをやっているほうだと思うだが、デキに満足している。音楽もグラフィックも上出来ですごくおもしろい。（三重県／辻田大輔）
●普段はあまりしゃべらないマリオたちが、よくしゃべるのでうれしい。フィールドでの動きも面白い。けれど、ナナメに進むことが多く、操作に手間取った。（兵庫県／浅田真理）
●マリオがしゃべらず、ジェスチャーしかしないところが、とてもかわいい！（富山県／長井基典）
●敵がかわいい。アイテムやセリフなどがほのぼのとしていて楽しい。特に「あのころにもどりたい」や「ミンナツヨクナール」などのネーミングセンスが最高!!（岡山県／ゴミ箱行き）



⇨確かに許せん！　ルイージに出てほしかった…（千葉県／いが²）

●最高！　今までのRPGとは違う楽しさがある。アクションコマンドでの、ボタンを押しタイミングや連打で強さが変わるところなどがとても良かった。（山口県／片野幸博）
●キャラクタがとってもカワイイですね。大人でもほのぼのとした雰囲気にさせてくれます。（大阪府／川崎留美子）
●簡単すぎてひょうし抜けした。RPG好きには物足りないぞ〜！（宮城県／菅野明花）
●グラフィックはめちゃくちゃキレイだけど、RPGゲームとしての緊張感がない。戦闘時にもあんまりドキドキしない!!（山口県／三浦浩二）
●とてもおもしろいです。RPGをやったことのない親も熱中しています。（愛媛県／西原のり子）
●このゲームは誰でもOK！　のI本ですね。アクションコマンドのタイミングが難しい。全体的にはバランスが良く、心に残る1本でした。（茨城県／柏葉賢司）



⇨ミニゲームが楽しいという意見もとても多かったのだ（徳島県／聖月りふる）

SFC ダービースタリオン96

●新馬戦にナリタブライアンがでてきた。ライバル馬がとても強くて、難しいです。（東京都／田池幸雄）
●お預け厩舎でも、よく重賞やGIに出してくれるようになったのでとてもいいです。（福岡県／尾上尚輝）
●ファンファーレが実際の中央競馬のものを再現していてよかった。でも、もう少し新しい要素を入れて欲しかった。（兵庫県／神谷利彦）
●とてもおもしろい。みんなで競走して、新しい友達ができました。（広島県／紙本健太郎）
●調教で怪我をしたとき、リセットを押しても1週進まないほうがよかった…。（岐阜県／青木勇太）



⇨すぎやまこういち氏のファンファーレは確かに最高！（福岡県／栃栗みよこ）

SFC カオスシード

●予想以上におもしろくデキがいい。サスペンスのようなストーリーも雰囲気がでていてなかなか。BGMもまあまあ、まさか声がでるとは思わなかった。しかし、全体的に画面を移動している時間が長いのと、高レベルの仙術が強すぎて、ボス戦でも楽勝なところが少し気になった。（神奈川県／木村岳）

SFC 星のカービィ スーパーデラックス

●たくさんのゲームが入っているのがよかったが、ひとつひとつのシナリオが少し短いと思う。（佐賀県／大平純史）
●2人でプレイできるようになったのがよかった。（愛媛県／平林義隆）
●1つのコピーでいろいろな技を使えるのはいいけど、操作性に問題がある。ヘルパーの動きももう少し何とかしてほしかった。（埼玉県／小越信吾）
●カービィが吸い込んだ敵キャラを2Pが使えるのがいい。（福岡県／田中隆）
●画面も見やすいし、操作もしやすいからとてもおもしろい。（神奈川県／岡村教美）

熱い意見を待っているよ！

リーダーズランキング96ではみんなの新作ゲームの批評を募集しているぞ。今回対象になるのは、91ページにあるアンケートハガキの新作通信簿の表に書いてある全部で22本の新作ソフトだ。官製はがきに、キミがやったソフトの感想や批評（良かったところや悪かったところなどを、なるべく具体的に書いて欲しい）と、住所、氏名（ある場合はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ編集部 リーダーズランキング'96係まで送ってくれ。対象になっているゲームのイラストなんかも歓迎だ。今回の締め切りは4月10日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人はそのことを感想の横に書いておいて欲しい。

1週目 週間売り上げRanking 3/11～3/17

スーパーファミコン

今週の注目ソフトは、なんといっても『ダービースタリオン96』。SFCでは3作目となるが、期待通りの売れ行きを示している。惜しくも4ケタには届かなかったものの、857点の高ポイントをマーク。2位以下をよせつけず、ダントツのトップを獲得した。続く2位には、ポイントこそ先週の半分に落ちたものの、まだまだ勢いのある『スーパーマリオRPG』が食い込んでいる。

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	★ダービースタリオン96	アスキー	857
2	スーパーマリオRPG	任天堂	280
3	実況パワフルプロ野球3	コナミ	89
4	バハムート ラグーン	スクウェア	43
5	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス	コンパイル	28
6	ガンハザード	スクウェア	21
7	ドラゴンクエストVI	エニックス	15
8	RPGツクール2	アスキー	13
9	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	任天堂	10
10	信長の野望 天翔記	光栄	9

ゲームボーイ

先々週に発売されて以来、2週連続で、GBランキングでぶっちぎりのトップを獲得してきた『ポケットモンスター』。今週もトップを堅守し、3週連続で1位を獲得した。しかし、ポイントのほうは15点と、先週の約4分の1まで落ちてしまっている。いまのところこれ以外にランキングを引っ張っていけるタイトルがないだけに、まだまだがんばってほしいところだ。

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	任天堂	15
2	スーパードンキーコングGB	任天堂	7
3	役満	任天堂	5
4	星のカービィ2	任天堂	4
5	カービィのブロックボール	任天堂	4
6	ボンバーマンGB2	ハドソン	3
7	スーパーマリオランド3	任天堂	3
8	テトリス	任天堂	3
9	スーパーマリオランド2	任天堂	2
9	マリオのピクロス	任天堂	2

バーチャルボーイ

前回は、2週ともポイントを獲得したソフトが『マリオズテニス』の1本のみという、悲惨なランキングになったVB。今回の1週目は『バーチャルフィッシング』の1本。2週目は『マリオズテニス』と『バーチャルプロ野球'95』の2本のみという、先週とほとんど変わらないランキングとなった。せめて5本はランキングに登場してほしいのだが…。

1週目 週間売り上げRanking 3月11日～3月17日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	バーチャルフィッシング	パック・イン・ビデオ	1

2週目 週間売り上げRanking 3月18日～3月24日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	マリオズテニス	任天堂	1
1	バーチャルプロ野球'95	ケムコ	1

2週目 週間売り上げRanking 3/18～3/24

スーパーファミコン

今週は9本の新作ソフトが発売されているが、そのうち『星のカービィ スーパーデラックス』と『魔装機神』の2本がランキングに登場している。特に、『星のカービィ～』は300点近いポイントで、見事にトップを獲得した。2位には、勢いの衰えない『スーパーマリオRPG』が食い込んでいる。今週は3ケタのポイントを獲得したソフトが5本と、好調なランキングとなった。

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	★星のカービィ スーパーデラックス	任天堂	288
2	スーパーマリオRPG	任天堂	278
3	ダービースタリオン96	アスキー	204
4	★魔装機神	バンプレスト	124
5	実況パワフルプロ野球3	コナミ	101
6	スーパーファミスタ5	ナムコ	52
7	バハムート ラグーン	スクウェア	52
8	ガンハザード	スクウェア	40
9	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス	コンパイル	33
10	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	任天堂	29

ゲームボーイ

先週のランキングで、15点とややポイントを落としてしまった『ポケットモンスター』。しかし、今週はポイントを回復し、先週の倍以上の38点を獲得、1位をキープした。また、今週発売された2本の新作ソフトのうち、『熱闘 闘神伝』が2ケタのポイントを獲得して2位に食い込んでいる。任天堂以外のGBソフトとしては、久しぶりに発売週にトップ10に入る健闘を見せた。

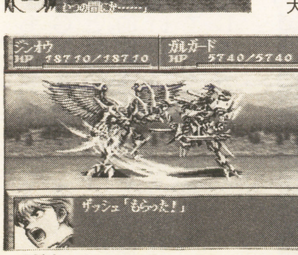
順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	任天堂	38
2	★熱闘 闘神伝	タカラ	10
3	星のカービィ2	任天堂	8
4	スーパードンキーコングGB	任天堂	8
5	役満	任天堂	7
6	カービィのブロックボール	任天堂	6
6	マリオのピクロス	任天堂	6
8	ボンバーマンGB2	ハドソン	5
8	スーパーマリオランド2	任天堂	5
8	スーパーマリオランド	任天堂	5

『魔装機神』のポイントが低めなのは？

3月22日に発売された『魔装機神』。2週目のランキングの4位に登場しているが、正直「あれっ、こんなもん？」と思った読者も多いのでは？　じつはこれは売り切れ状態になっているため。ほぼ完売状態なのだが、出荷本数がかなり控えめなのでこういう結果になっているらしい。品物さえあれば、倍くらいのポイントはいきそうな勢いだった、とのこと。



◀『スーパーロボット大戦』シリーズの外伝だ



▲登場するのはオリジナルロボットのみ

＊データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。 実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。
＊週間売り上げRankingのデータ調査に協力して頂ける販売店を募集しています。ご協力頂ける販売店の方は、☎03-3573-8630まで、店舗名、担当者名、電話番号を明記の上FAXでお送りください。折り返し編集部よりお電話致します。

FAMIMAGA GAME GRAND PRIX 1995

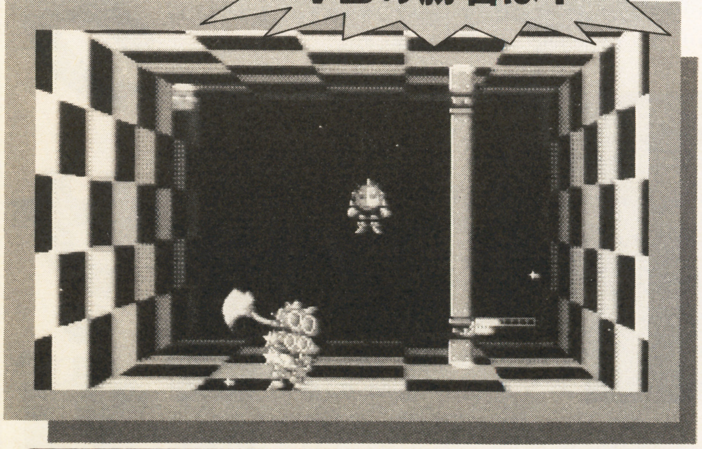
1995年度ファミマガゲーム大賞結果発表

ファミマガ読者による、全447本の投票結果を完全掲載！

SFCの勝者は？



VBの勝者は？



GBの勝者は？



お待たせしました！　1年間に発売されたソフトのなかからベストゲームを選ぶ、恒例の「ファミマガゲーム大賞」の結果発表だ。機種別の大賞ソフトはもちろん項目別のベストゲームもばっちり紹介していくぞ。

SFC No.1

ロマンシング サ・ガ3

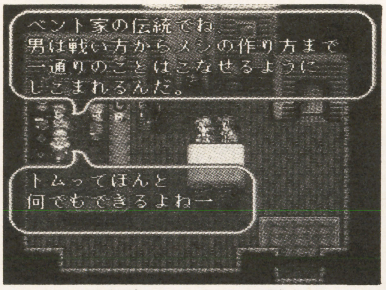
'95年度もたくさんのソフトが発売されたSFC。その数は、じつに371本。当然、ランキング争いも他のハードとくらべて、激しいものとなった。そんななかでSFCの第1位に選ばれたのは、『ロマンシング サ・ガ3』。

もうSFCユーザーにはおなじみになった『ロマサガ』シリーズの最新作。シリーズの伝統であるフリーシナリオなどのシステムはそのまま継承し、さらにグラフィックなどは大きくパワーアップしている。項目別の得点でも、すべて4点台を獲得するバランスの良さで、見事に大賞に輝いた。

また、メーカーのスクウェアもこの『ロマサガ3』の受賞で'93年度、94年度に続いて、じつに3年連続でSFCのゲーム大賞を獲得。さらに、'95年は『ロマサガ3』をふくめて全部で4本のゲームをリリースしているが、そのすべてがトップ10に入っている。まさに、「スクウェア強し」を思わせるSFCのゲーム大賞だった。

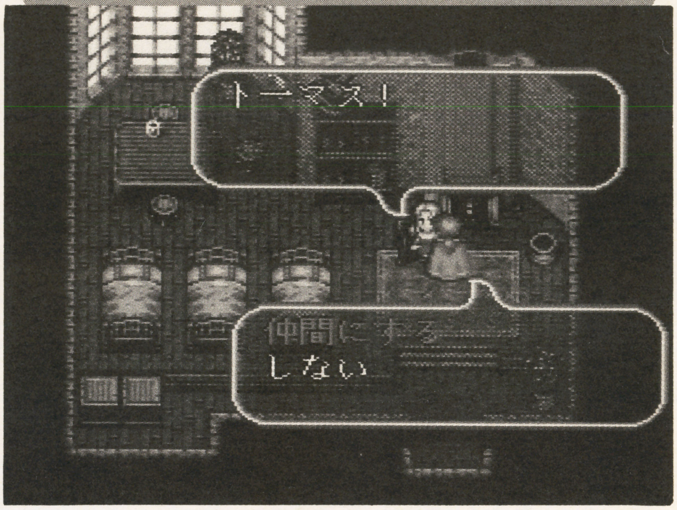
○スクウェア
○'95年11月11日
○ロールプレイング
○11400円(税別)

キャラクタ	音楽
4.549	4.491
買い得	操作性
4.102	4.247
熱中度	オリジナリティ
4.497	4.354
総合	
26.243	



○もちろん個性的なキャラクタも魅力のひとつだ

何度でも遊べるシステムが魅力



○やはり、このシリーズ最大の魅力といえば、フリーシナリオシステム。もちろん『3』でも踏襲されており、プレイヤーの選択しだいで何度も楽しめる

メーカーより一言

皆さんの応援で今回大賞を受賞することができました。本当にどうもありがとうございます。

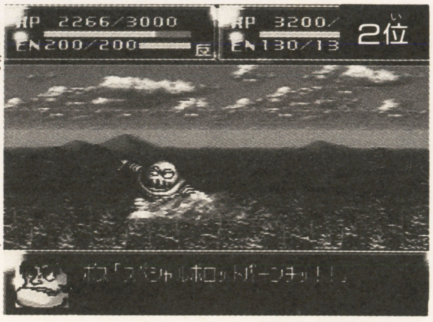
『ロマンシング サ・ガ3』は楽しんでいただけましたでしょうか。

1回クリアした後も、ぜひもう一度、思い出したときにでも遊んでみてください。きっとまた新しい発見があると思いますよ。

これからも面白いゲームを出していきますので応援してください。(宣伝部 岡宮)

健闘した他のソフト

さて、残念ながら大賞こそ逃したものの、すばらしい評価を獲得したソフトももちろんある。その代表といえるのが、2位の『第4次スーパーロボット大戦』と3位の『タクティクス オウガ』だ。2本とも、項目やプレイした人によって評価がばらつきがちなシミュレーションゲームながら、じつに安定して高い評価を得ている。



○項目別でも2項目でトップを獲得している『第4次スーパーロボット大戦』



○『第4次』との差はわずか。全体的に高い評価を獲得した『タクティクス オウガ』

項目別では

項目別に1番の評価を獲得したソフトをみると、買い得の『Mr.DO!』と、オリジナリティの『RPGツクール SUPER DANTE』が目立つ。ともに総合では30位にも入っていない。しかし、『Mr.DO!』は5千円台という価格の安さで、『RPGツクール』はツールという特殊なジャンルのため、1位を獲得している。

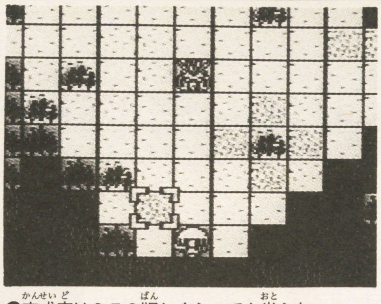
スーパーファミコン項目別ベスト1ゲーム

項目	ゲーム名	ポイント	項目	ゲーム名	ポイント
キャラクタ	第4次スーパーロボット大戦	4.580	音楽	ロマンシング サ・ガ3	4.491
買い得	Mr.DO!	4.187	操作性	ロマンシング サ・ガ3	4.247
熱中度	第4次スーパーロボット大戦	4.532	オリジナリティ	RPGツクール SUPER DANTE	4.463

GB No.1

第2次スーパーロボット大戦G

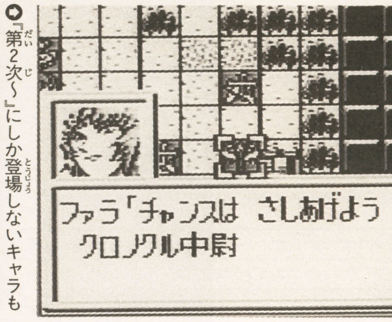
『星のカービィ2』や、『ONI-V 隠忍を継ぐ者』などの強豪を抑えて、見事GBのゲーム大賞に輝いたのは『第2次スーパーロボット大戦G』。総合得点で2位の『星のカービィ2』を引き離し、唯一の24点台を獲得して圧勝した。同じ『スーパーロボット大戦』シリーズの『第4次スーパーロボット大戦』もSFCで2位を獲得しているほど、このシリーズは人気が高い。シリーズ第1作以来、久しぶりにGBで発売されたこの『第2次～』。システム的にもSFC版に劣らない完成度をほこり、さらにVガンダムやGガンダムなど『第2次～』にしか登場しないキャラクタもいるとあっては、評価が高くなるのもあたりまえといったところだろうか。



↑完成度はSFC版とくらべても劣らない

○バンプレスト
○'95年6月30日
○シミュレーション
○5980円(税込)

キャラクタ	音楽
4.332	3.957
買い得	操作性
3.851	3.894
熱中度	オリジナリティ
4.317	3.737
総合	
24.090	



→『第2次～』にしか登場しないキャラも

メーカーより一言

たくさんのソフトのなかから当社のソフトを選んでいただき、誠にありがとうございました。皆様の『スーパーロボット大戦』シリーズへの期待を実感しております。開発スタッフ一同、これを励みに、より良質のソフト開発をめざしていきます。このシリーズは他に多くの機種で発売され、SFCの『魔装機神』が最新作となります。今後とも、バンプレストのソフトをよろしくお願いいたします。(コンシューマ事業部　森定)

項目別では

項目別でも『第2次スーパーロボット大戦G』が圧倒的に強い。そんななかで、オリジナリティの『マリオのピクロス』と操作性の『パチンコ物語外伝』が目立つ。『マリオのピクロス』の1位はわかるが『パチンコ物語外伝』の1位は意外。シンプルな操作がユーザーに受けたということか？

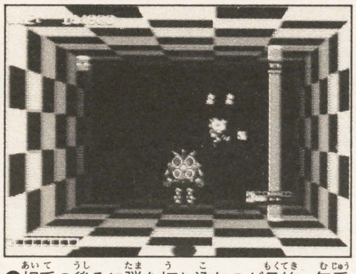
ゲームボーイ項目別ベスト1ゲーム

項目	ゲーム名	ポイント	項目	ゲーム名	ポイント
キャラクタ	第2次スーパーロボット大戦G	4.332	音楽	第2次スーパーロボット大戦G	3.957
買い得	第2次スーパーロボット大戦G	3.851	操作性	パチンコ物語外伝	4.500
熱中度	第2次スーパーロボット大戦G	4.317	オリジナリティ	マリオのピクロス	3.944

VB No.1

スペーススカッシュ

GBの『第2次～』のように飛び抜けたソフトはなく、やや混戦となったVB。そんななか、大賞に輝いたのは『スペーススカッシュ』。フワフワした無重力の宇宙空間でスカッシュをするという変わった設定のためか、オリジナリティで高い評価を獲得した。



↑相手の後ろに弾を打ち込むのが目的。無重力状態でフワフワした操作感が魅力？

メーカーより一言

ユーザーの方からこれほどの熱いご支援をいただき、大変うれしく思います。誌面掲載の苦労や、ハード持参の営業活動が報われます。今後も『スペーススカッシュ』を超える、ユーザーの方々に満足いただけるソフトを作って参りますので、よろしくお願いいたします。(開発担当　飯塚)

○ココナッツジャパンエンターテイメント
○'95年9月29日
○アクション
○4900円(税別)

キャラクタ	音楽
3.538	3.307
買い得	操作性
3.076	3.769
熱中度	オリジナリティ
3.538	3.923
総合	
21.153	

項目別では

項目別では見事なまでにソフトがわかれたVB。これはやはり、軸になるソフトがないためか？

バーチャルボーイ項目別ベスト1ゲーム

項目	ゲーム名	ポイント	項目	ゲーム名	ポイント
キャラクタ	マリオクラッシュ	3.839	音楽	インスマウスの館	3.615
買い得	V-テトリス	3.384	操作性	ジャック・ブラザースの迷路でヒーホー！	3.833
熱中度	バーチャルフィッシング	3.666	オリジナリティ	スペーススカッシュ	3.923

'95ファミマガゲーム大賞全ランキング447本

表中の記号は左からキャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティを表しています

スーパーファミコン

371本

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	ロマンシング　サ・ガ3	4.549	4.491	4.102	4.247	4.497	4.354	26.243
2	第4次スーパーロボット大戦	4.580	4.420	3.946	4.160	4.532	4.050	25.690
3	タクティクス　オウガ	4.464	4.339	4.158	3.908	4.443	4.295	25.609
4	クロノ・トリガー	4.491	4.401	3.884	4.118	4.269	4.198	25.363
5	スーパードンキーコング2　ディクシー&ディディー	4.527	4.208	4.014	4.124	4.174	3.980	25.029
6	聖剣伝説3	4.561	4.324	3.883	3.869	4.283	4.059	24.982
7	FRONT MISSION	4.295	4.264	3.797	3.872	4.274	4.267	24.772
8	実況パワフルプロ野球2	4.245	3.969	3.967	3.989	4.313	4.065	24.551
9	スーパーマリオ　ヨッシーアイランド	4.527	4.054	3.866	4.034	4.026	4.006	24.515
10	エストポリス伝記II	4.196	3.913	3.858	3.948	4.102	3.952	23.972
11	METAL MAX RETURNS	3.956	4.010	3.758	3.824	4.175	4.131	23.857
12	リトルマスター　～虹色の魔石～	4.557	3.844	3.804	3.839	3.977	3.827	23.850
13	ダービースタリオンIII	3.793	3.665	3.819	3.987	4.494	4.005	23.766
14	パネルでポン	4.027	3.645	4.181	3.845	4.063	3.718	23.481
15	実況ワールドサッカー2　FIGHTING ELEVEN	3.772	3.898	3.892	4.000	4.203	3.700	23.467
16	ゼロヨンチャンプRR－Z	3.936	3.848	3.658	3.797	4.126	4.050	23.417
17	海腹川背	4.193	3.548	3.387	3.838	3.838	4.322	23.129
18	デア　ラングリッサー	4.190	3.645	3.627	3.772	4.090	3.745	23.072
19	天地創造	4.000	3.851	3.491	3.876	3.946	3.888	23.053
20	す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー	4.260	3.663	3.511	3.888	3.907	3.730	22.961
21	スーパーボンバーマン3	4.075	3.555	3.699	3.957	4.068	3.584	22.941
22	エメラルド　ドラゴン	4.336	3.815	3.647	3.554	3.873	3.680	22.907
23	マジカルポップン	3.833	4.000	3.500	3.833	4.000	3.666	22.833
24	平安風雲伝	3.750	3.750	4.000	3.750	3.750	3.750	22.750
25	スーパー桃太郎電鉄III	3.819	3.564	3.781	3.933	4.114	3.535	22.748
26	パズルボブル	3.936	3.617	3.723	3.787	3.936	3.702	22.702
27	NAGE LIBRE　～静寂の水深～	4.352	3.647	3.588	3.764	3.470	3.764	22.588
28	バトルタイクーン	4.214	3.482	3.410	3.928	3.839	3.696	22.571
29	天地無用！　げ～む編	4.525	3.575	3.625	3.325	3.700	3.750	22.500
29	新スター　トレック	4.000	3.750	3.750	3.750	3.750	3.500	22.500
31	ザ・モノポリーゲーム2	3.575	3.363	3.757	3.636	4.212	3.818	22.363
32	バウンティ・ソード	3.954	3.803	3.500	3.151	3.878	4.000	22.287
33	がんばれゴエモン3	4.170	3.627	3.501	3.624	3.730	3.597	22.251
34	Mr.DO！	3.812	3.375	4.187	3.687	3.875	3.312	22.250
35	ドナルドダックの魔法のぼうし	4.200	3.800	4.000	3.000	3.400	3.800	22.200
35	川のぬし釣り2	3.770	3.570	3.580	3.530	3.930	3.820	22.200
37	マリオのスーパーピクロス	3.323	3.267	3.816	3.852	4.112	3.823	22.197
38	NBA実況バスケット　ウイニングダンク	3.711	3.688	3.288	4.000	3.933	3.488	22.111
39	上海　万里の長城	3.000	3.400	3.800	3.800	4.300	3.800	22.100
40	バトルロボット烈伝	4.254	3.897	3.110	3.352	3.659	3.762	22.036
41	ウイニングポスト2	3.758	3.637	3.494	3.626	3.989	3.483	21.989
42	ワンダープロジェクトJ	4.301	3.688	3.194	3.107	3.431	4.236	21.960
43	Jリーグエキサイトステージ'95	3.381	3.468	3.680	3.858	4.155	3.398	21.943
44	テレビアニメ　スラムダンク　SDヒートアップ!!	4.324	3.389	3.376	3.571	3.753	3.519	21.935
45	バトルジョッキー	3.700	3.400	3.750	3.300	3.950	3.800	21.900
46	旧約・女神転生	3.650	3.747	3.708	3.485	3.766	3.504	21.864
47	ロックマンX2	3.848	3.730	3.410	3.754	3.776	3.325	21.845
48	ウィザードリィVI	3.739	3.739	3.434	3.652	3.608	3.652	21.826
49	スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	3.704	3.290	3.413	3.683	4.183	3.535	21.811
50	ミスティックアーク	3.662	3.831	3.306	3.543	3.675	3.731	21.750
51	レンダリング・レンジャーR^2	3.428	3.857	3.142	3.857	3.857	3.571	21.714
52	スーパーファミスタ4	3.675	3.500	3.540	3.780	3.820	3.365	21.680
53	ファーランドストーリー	4.393	3.444	3.262	3.484	3.686	3.404	21.676

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
54	スーパーボンバーマン　ぱにっくボンバーW	3.907	3.500	3.481	3.680	3.722	3.365	21.657
55	ブレス　オブ　ファイアII	3.984	3.590	3.403	3.420	3.658	3.579	21.637
56	学校であった怖い話	3.684	3.932	3.270	3.590	3.563	3.545	21.585
57	スーパーリアル麻雀PVパラダイス　オールスター4人打ち	4.250	3.250	3.214	3.750	3.571	3.500	21.535
58	ドラゴンボールZ　超悟空伝　覚醒編	4.094	3.535	3.288	3.394	3.594	3.623	21.529
59	魔女たちの眠り	3.342	3.934	3.381	3.855	3.736	3.276	21.526
60	幽☆遊☆白書FINAL　～魔界最強列伝～	4.028	3.517	3.350	3.682	3.625	3.275	21.478
60	ラストバイブルIII	3.840	3.468	3.329	3.489	3.680	3.670	21.478
62	クロックタワー	3.604	3.767	3.255	3.255	3.604	3.976	21.465
63	三國志IV	3.808	3.794	2.961	3.301	4.062	3.516	21.445
64	すーぱーぐっすんおよよ	4.070	3.298	3.280	3.350	3.754	3.666	21.421
64	ヴェルヌワールド	3.842	3.789	3.210	3.473	3.526	3.578	21.421
66	ロックマン7　宿命の対決	3.985	3.642	3.391	3.560	3.526	3.304	21.410
67	ドカポン3・2・1　～嵐を呼ぶ友情～	3.815	3.234	3.346	3.610	3.894	3.501	21.402
68	エミットVol.1	4.000	4.000	2.846	3.307	3.000	4.153	21.307
68	エミットVol.3	3.846	3.923	2.846	3.230	3.538	3.923	21.307
70	美少女戦士セーラームーン　～Another Story～	4.289	3.463	3.275	3.304	3.405	3.565	21.304
71	スーパーファイヤープロレスリング　クイーンズスペシャル	3.784	3.254	3.431	3.666	3.686	3.431	21.254
72	ライトファンタジーII	4.041	3.291	3.416	3.416	3.416	3.666	21.250
73	すぱぽ～ん	3.380	3.380	3.809	3.666	3.666	3.333	21.238
74	幽☆遊☆白書　特別篇	4.036	3.504	3.288	3.444	3.400	3.520	21.192
75	はしれ　へべれけ	4.394	3.355	3.184	3.171	3.407	3.671	21.184
76	実戦競艇	3.166	3.500	3.333	3.833	3.500	3.833	21.166
77	レディストーカー　～過去からの挑戦～	3.859	3.327	3.364	3.317	3.598	3.682	21.149
78	超兄貴　爆烈乱闘篇	4.181	3.575	3.121	3.212	3.378	3.666	21.136
79	RPGツクール　SUPER DANTE	3.122	3.180	3.550	3.115	3.697	4.463	21.130
80	全日本プロレス2　3・4武道館	3.918	3.270	3.432	3.378	3.648	3.459	21.108
81	魔神転生II	3.666	3.561	3.333	3.238	3.733	3.571	21.104
82	ポポイっとへべれけ	4.352	3.647	3.058	3.294	3.588	3.117	21.058
83	忍たま乱太郎	4.178	3.303	3.321	3.500	3.339	3.392	21.035
84	ガンガンガンチャン	3.818	3.136	3.272	3.500	3.500	3.772	21.000
85	リジョイス　～アレサ王国の彼方～	3.855	3.447	3.157	3.565	3.618	3.328	20.973
86	アレサII	3.856	3.506	3.315	3.500	3.410	3.335	20.924
87	魔天伝説	3.500	3.250	3.416	3.500	3.750	3.500	20.916
88	スーパー人生ゲーム2	3.571	3.263	3.417	3.659	3.714	3.285	20.912
89	ヤムヤム	3.818	3.727	3.272	3.363	3.363	3.363	20.909
90	プリンセスミネルバ	4.080	3.320	3.000	3.440	3.520	3.520	20.880
91	超魔法大陸　WOZZ	3.777	3.462	3.185	3.388	3.518	3.537	20.870
92	テレビアニメ　スラムダンク2	4.170	3.258	3.229	3.247	3.476	3.476	20.858
93	エミットVol.2	3.769	3.846	2.846	3.153	3.384	3.846	20.846
94	ゴジラ　怪獣大決戦	4.282	3.730	3.205	3.192	3.397	3.025	20.833
95	スーパーテトリス3	2.699	3.524	3.514	3.883	3.961	3.223	20.805
96	実戦バスフィッシング必勝法　in USA	3.800	3.400	3.400	3.000	3.600	3.600	20.800
96	YOGI BEAR	4.400	3.400	3.000	2.800	3.600	3.600	20.800
96	マジカルドロップ	3.800	3.266	3.133	3.333	3.700	3.566	20.800
99	新SD戦国伝　大将軍列伝	4.228	3.200	3.285	3.428	3.442	3.171	20.757
100	機動戦士ガンダム　クロスディメンション0079	4.047	3.333	3.253	3.007	3.492	3.603	20.738
101	魔法陣グルグル	4.095	3.410	3.110	3.260	3.305	3.545	20.725
102	ダービージョッキー2	3.318	3.045	3.636	3.454	3.681	3.590	20.727
103	超原人2	4.096	3.258	3.161	3.564	3.306	3.290	20.677
104	KAT'S RAN　全日本Kカー選手権	3.850	3.350	3.150	3.300	3.550	3.450	20.650
105	熱血大陸バーニングヒーローズ	3.813	3.313	3.244	3.430	3.302	3.511	20.616
106	ワギャンパラダイス	4.010	3.343	3.222	3.414	3.252	3.323	20.565
107	大貝獣物語	3.824	3.384	3.239	3.317	3.392	3.401	20.559
108	プラネットチャンプ　－TG3000－	3.333	3.333	3.222	3.888	3.777	3.000	20.555

1995年度ファミマガゲーム大賞結果発表

順位	ゲーム名							総合
165	海釣り名人〜スズキ編〜	3.100	3.200	3.000	3.433	3.566	3.300	19.600
168	スーパーヅガン2　ツカンポファイター	3.333	3.000	3.166	3.250	3.416	3.416	19.583
169	復刻版　三國志II	3.333	3.142	3.142	3.380	3.619	2.952	19.571
170	美少女戦士セーラームーンS　くるっくりん	3.875	3.104	3.145	3.145	3.104	3.187	19.562
171	NBA　JAM　トーナメントエディション	3.400	2.950	3.250	3.450	3.300	3.200	19.550
172	ノーマーク爆牌党	3.692	3.076	3.307	3.230	3.076	3.153	19.538
173	鬼神童子ZENKI　烈闘雷伝	3.838	3.258	2.870	3.419	3.193	2.935	19.516
174	四柱推命学入門　真桃源郷	3.250	3.500	2.500	3.500	3.500	3.250	19.500
174	とっても!ラッキーマン	3.681	3.545	3.000	3.045	3.045	3.181	19.500
174	アースワーム・ジム	3.666	3.333	2.944	2.888	3.277	3.388	19.500
177	大物ブラックバスフィッシング　人造湖編	3.133	3.133	3.266	3.400	3.333	3.200	19.466
178	グランヒストリア	3.400	3.171	3.085	3.142	3.028	3.628	19.457
179	提督の決断II	3.282	3.543	2.913	2.891	3.652	3.173	19.456
180	ルインアーム	3.645	3.270	2.854	2.895	3.333	3.437	19.437
181	夜光虫	2.969	3.553	3.130	3.415	3.276	3.069	19.415
182	ウェディングピーチ	3.962	3.185	2.629	3.222	3.111	3.296	19.407
183	全日本GT選手権	3.562	3.187	3.062	3.000	3.312	3.250	19.375
184	ころんらんど	3.590	2.909	3.227	2.681	3.545	3.409	19.363
185	高速思考　将棋皇	3.833	2.833	3.000	3.666	3.000	3.000	19.333
185	スプリンター物語　〜めざせ一獲千金〜	2.666	3.333	3.000	3.333	3.666	3.333	19.333
185	ブランディッシュ2	3.500	3.416	3.166	2.916	3.000	3.333	19.333
188	エルファリアII	3.443	3.151	3.037	3.278	3.164	3.253	19.329
189	龍虎の拳2	3.633	3.222	2.983	3.088	3.305	3.094	19.327
190	GO　GO　ACKMAN	3.831	3.194	3.000	3.220	3.116	2.922	19.285
191	雀遊記　悟空乱打	3.000	3.250	3.250	3.500	3.500	2.750	19.250
191	すごろクエスト　プラスプラス　ーダイニクスー	3.500	3.214	3.000	3.000	3.071	3.464	19.250
193	Jリーグサッカー　プライムゴール3	3.203	3.156	3.110	3.296	3.337	3.110	19.215
194	ジャッジ・ドレッド	3.400	3.600	3.200	3.000	3.200	2.800	19.200
195	ストリートレーサー	3.187	3.062	3.000	3.250	3.375	3.312	19.187
196	STARDUST SUPLEX	3.571	3.285	2.857	2.857	3.285	3.285	19.142
197	早指し　二段森田将棋2	2.764	3.000	2.705	3.823	3.529	3.294	19.117
198	羽生名人のおもしろ将棋	3.111	2.944	3.000	3.555	3.166	3.333	19.111
198	チェスマスター	2.888	3.333	3.333	3.000	3.555	3.000	19.111
200	サンスポフィッシング渓流王	3.500	3.200	3.100	3.300	2.900	3.100	19.100
201	松方弘樹のスーパートローリング	3.461	3.000	3.000	3.230	3.384	3.000	19.076
202	ルパン三世　伝説の秘宝を追え!	3.851	3.259	2.888	3.111	3.037	2.925	19.074
203	スーパー・キャッスルズ	3.250	3.000	2.750	3.500	3.500	3.000	19.000
203	スーパー競輪	3.250	2.750	2.750	3.250	3.750	3.250	19.000
203	TURF HERO	3.125	3.000	2.375	3.375	3.500	3.625	19.000
203	コンピュータ脳力解析　ウルトラ馬券	3.000	3.333	3.000	3.000	3.333	3.333	19.000
203	FULL POWER	4.000	3.166	2.833	2.833	2.833	3.333	19.000
208	ファイターズヒストリー　〜溝口危機一髪〜	3.714	3.119	3.119	3.095	3.047	2.880	18.976
209	バトルレーサーズ	3.791	3.000	2.833	3.291	3.125	2.916	18.958
210	ザ・グレイトバトルIV	3.652	3.181	2.949	3.289	3.057	2.818	18.949
211	リーディングジョッキー2	3.000	3.210	3.000	3.000	3.578	3.157	18.947
212	麻雀飛翔伝　真　哭きの竜	3.615	2.923	3.000	3.307	3.000	3.076	18.923
213	必殺パチンココレクション2	3.125	3.125	3.375	3.375	3.000	2.875	18.875
214	ブロックくずし	2.961	2.769	3.153	3.269	3.615	3.038	18.807
215	NBA LIVE95	3.200	2.800	3.100	3.300	3.350	3.050	18.800
215	実戦パチスロ必勝法クラシック	2.800	3.200	3.200	3.600	3.400	2.600	18.800
215	スーパーチャイニーズファイター	3.436	2.909	3.018	3.090	3.236	3.109	18.800
218	セント・アンドリュース	3.000	3.285	3.285	2.857	3.214	3.142	18.785
219	スーパー競艇	2.777	3.000	2.888	3.222	3.666	3.222	18.777
220	スーパー億万長者ゲーム	3.500	3.205	3.058	3.058	3.264	2.676	18.764
221	新日本プロレスリング公認　'95闘強導夢BATTLE7	3.771	3.142	2.857	2.971	3.200	2.800	18.742
222	ハイパーイリア	3.714	2.857	2.857	3.571	2.857	2.857	18.714
222	ダンクエスト	3.214	3.214	3.071	2.857	3.357	3.000	18.714
222	将棋・麻雀	2.857	2.714	3.571	2.857	3.285	3.428	18.714

順位	ゲーム名							総合
109	全国縦断ウルトラ心理ゲーム	3.181	3.545	3.272	3.545	3.181	3.818	20.545
110	キャプテン翼V　〜覇者の称号カンピオーネ〜	3.861	3.304	3.243	3.276	3.471	3.386	20.544
111	ドラえもん3	4.065	3.295	3.245	3.688	3.147	3.081	20.524
112	必殺パチンココレクション3	4.000	3.500	3.250	3.750	3.250	2.750	20.500
112	近代麻雀スペシャル	3.750	3.750	2.750	3.500	3.500	3.250	20.500
112	ヒューマングランプリIV　F1ドリームバトル	3.600	3.050	3.400	3.450	3.550	3.450	20.500
112	常勝麻雀　天牌	3.357	3.214	3.714	3.357	3.500	3.357	20.500
116	バトルクロス	3.466	3.200	3.600	3.400	3.266	3.533	20.466
117	覇王大系リューナイト	3.893	3.233	3.087	3.349	3.330	3.563	20.456
118	プロ麻雀　極III	3.260	2.913	3.391	3.782	3.826	3.260	20.434
119	SD　F−1　グランプリ	3.928	3.285	3.214	3.071	3.857	3.071	20.428
120	就職ゲーム	3.615	3.269	3.115	3.192	3.346	3.884	20.423
121	ドラゴンボールZ　超悟空伝　突激編	3.996	3.322	3.057	3.156	3.268	3.610	20.412
122	スーパー　ヴァリアブル・ジオ	4.166	3.208	3.125	3.125	3.458	3.291	20.375
123	永遠のフィレーナ	3.621	3.513	3.297	3.324	3.405	3.189	20.351
124	テクモスーパーボウルII　SPECIAL EDITION	3.000	3.000	3.500	3.666	3.500	3.666	20.333
125	Pマン	3.739	3.260	3.304	3.391	3.434	3.173	20.304
126	忍者龍剣伝　巴	3.477	3.340	3.704	3.386	3.363	3.022	20.295
127	GO GO ACKMAN2	3.945	3.345	3.272	3.218	3.381	3.127	20.290
127	できたてハイスクール	3.967	3.064	3.096	3.354	3.193	3.612	20.290
129	天地を喰らう　三国志群雄伝	3.826	3.217	3.086	3.173	3.478	3.434	20.217
130	バスマスターズクラシック	3.400	3.600	3.000	3.800	3.600	2.800	20.200
131	ミッキーマニア	4.208	3.541	3.083	3.083	3.083	3.166	20.166
132	悪魔城ドラキュラXX	3.556	3.747	3.139	3.208	3.347	3.130	20.130
133	スヌーピーコンサート	4.033	3.233	3.133	3.233	3.133	3.333	20.100
133	魔法騎士レイアース	4.083	3.266	3.016	3.450	3.116	3.166	20.100
135	スーパーボンブリス	2.867	3.339	3.377	3.377	3.773	3.358	20.094
136	美少女戦士セーラームーンS　〜場外乱闘!?　主役争奪戦〜	4.098	3.245	3.049	3.431	3.284	2.931	20.039
137	神聖紀オデッセリアII	3.440	3.320	3.160	3.360	3.240	3.480	20.000
137	パチンコチャレンジャー	3.800	3.000	3.200	3.400	3.400	3.200	20.000
137	デュアルオーブII	3.728	3.293	3.086	3.326	3.413	3.152	20.000
140	ライオン・キング	4.000	3.160	2.880	3.280	3.280	3.360	19.960
141	シムシティ2000	3.061	3.143	3.029	3.037	3.821	3.859	19.952
142	アルバートオデッセイ2	3.805	3.493	3.000	3.129	3.064	3.454	19.948
143	スーパーパワーリーグ3	3.360	3.327	3.221	3.459	3.434	3.131	19.934
144	であえ殿様　あっぱれ一番	3.714	3.000	3.357	3.071	3.357	3.428	19.928
145	白いリングへ	4.153	3.076	3.230	3.307	2.846	3.307	19.923
146	ラプラスの魔	3.722	3.333	2.777	3.166	3.277	3.611	19.888
147	横山光輝　三国志盤戯	3.828	3.314	3.000	3.285	3.200	3.228	19.857
148	ハーメルンのバイオリン弾き	4.016	3.169	2.847	3.237	3.254	3.322	19.847
149	スーパー花札2	3.361	3.305	3.000	3.500	3.555	3.083	19.805
150	キャプテン翼J	3.735	3.411	2.970	2.941	3.323	3.411	19.794
151	スーパーフォーメーションサッカー'95　della　セリエA	3.175	3.285	3.186	3.472	3.538	3.131	19.791
152	パックインタイム	3.892	3.178	3.232	2.964	3.089	3.428	19.785
153	鬼神童子ZENKI　電影雷舞	3.833	3.111	3.277	3.222	3.444	2.888	19.777
154	わくわくスキー　わんだあシュプール	3.647	3.000	3.117	3.058	3.352	3.588	19.764
155	フォアマン　フォー　リアル	4.250	3.000	3.000	3.000	3.000	3.500	19.750
156	京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン　Parlor!パーラー!2	2.928	3.357	3.142	3.642	3.785	2.857	19.714
157	キャラバンシューティングコレクション	2.945	3.345	3.727	3.490	3.400	2.800	19.709
158	スーパーレッスルエンジェルス	4.076	2.807	2.884	2.923	3.461	3.538	19.692
159	ママレード・ボーイ	4.000	3.269	2.884	3.269	2.846	3.384	19.653
160	スーパー鉄球ファイト!	3.739	3.173	2.869	3.565	3.217	3.086	19.652
161	X−MEN	3.714	3.206	2.841	3.523	3.317	3.047	19.650
162	Nichibutsu Arcade Classics	3.173	3.000	3.695	3.043	3.391	3.304	19.608
162	放課後　in Beppin女学院	3.782	3.043	3.000	3.304	3.086	3.391	19.608
164	機動武闘伝Gガンダム	3.835	3.112	3.060	3.150	3.293	3.150	19.601
165	ジ・アトラス	3.080	3.320	2.960	2.560	3.640	4.040	19.600
165	ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	3.950	3.325	3.175	3.075	2.975	3.100	19.600

順位	ゲーム名							総合
283	本家・SANKYO FEVER　実機シミュレーション	2.555	3.333	3.000	3.222	3.222	2.444	17.777
284	全国高校サッカー2	2.916	3.166	2.916	2.916	2.916	2.916	17.750
285	パワー　オブ　ザ　ハイアード	3.333	2.857	2.690	3.000	2.761	3.071	17.714
286	ゲームの鉄人　THE　上海	2.750	2.750	2.812	3.125	3.312	2.937	17.687
287	スーパーピンボールII　～ザ・アメージング・オデッセイ～	2.333	3.333	3.000	3.000	3.333	2.666	17.666
287	パチスロ勝負師	3.000	2.666	3.333	3.000	3.000	2.666	17.666
287	PITFALL　マヤの大冒険	3.333	2.833	2.833	2.833	2.666	3.166	17.666
290	麻雀倶楽部	2.857	2.428	3.142	3.285	3.214	2.642	17.571
291	SUPER燃えろ！！　プロ野球	3.250	3.050	2.900	2.700	2.900	2.750	17.550
292	陳牌	3.000	3.250	2.750	3.000	3.000	2.500	17.500
292	ナイジェルマンセル・インディカー	3.125	2.750	2.875	3.000	3.250	2.500	17.500
294	真・聖刻	3.477	3.000	2.613	2.954	2.590	2.840	17.477
295	トランプアイランド	2.888	2.777	2.777	3.222	3.333	2.444	17.444
296	スーパー馬券王'95	2.714	3.000	2.714	2.857	2.857	3.285	17.428
296	鋼鉄の騎士3　ー激突ヨーロッパ戦線ー	3.047	3.190	2.761	2.809	2.714	2.904	17.428
298	柿木将棋	2.800	3.400	2.800	2.800	2.800	2.800	17.400
299	RES ARCANA ディアーナ・レイ　占いの迷宮	2.666	3.666	2.333	3.000	3.333	2.333	17.333
299	タイムコップ	2.666	3.000	2.666	2.666	3.333	3.000	17.333
301	将棋倶楽部	3.000	3.000	3.142	2.714	2.714	2.714	17.285
302	Turf Memories	2.500	3.500	2.500	3.500	3.000	2.250	17.250
302	だるま道場	3.000	2.500	2.500	2.750	3.125	3.375	17.250
304	～制服伝説～プリティファイター	3.615	2.961	2.576	2.461	2.807	2.807	17.230
305	銀玉親方の実戦パチンコ必勝法	2.884	2.923	2.615	2.961	3.000	2.807	17.192
306	シミュレーション　プロ野球	2.764	2.735	2.529	2.882	2.970	3.294	17.176
307	おらがランド主催　ベストファーマー収穫祭	3.428	2.571	2.285	3.142	2.285	3.428	17.142
308	妖怪バスター　ルカの大冒険	3.636	2.636	2.636	2.909	2.272	3.000	17.090
309	3次元格闘ボールズ	3.062	2.625	2.625	2.437	3.000	3.312	17.062
310	スパークワールド	2.800	2.400	2.800	3.000	3.200	2.800	17.000
311	アリスのペイントアドベンチャー	3.421	2.894	2.526	3.000	2.210	2.894	16.947
312	スキーパラダイスWITHスノーボード	2.571	2.428	2.857	2.857	3.071	3.142	16.928
313	シンジケート	2.800	2.800	2.900	2.600	2.300	3.500	16.900
314	桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法	2.666	2.555	2.888	2.888	2.666	3.222	16.888
315	牌砦	2.250	2.625	3.000	3.000	3.250	2.750	16.875
316	宮路社長のパチンコファン勝利宣言2	3.222	2.666	2.777	2.777	2.666	2.666	16.777
317	HEIWAパチンコワールド	2.677	2.870	2.741	3.064	2.935	2.483	16.774
318	バットマン　フォーエヴァー	3.538	2.923	2.076	2.769	2.769	2.692	16.769
319	ロゴス・パニック	3.500	2.700	2.400	2.200	2.450	3.500	16.750
319	スーパースネーキー	2.875	2.500	2.500	2.625	3.000	3.250	16.750
321	ラブクエスト	3.045	2.636	2.772	2.954	2.545	2.772	16.727
322	ウルトラリーグ	3.611	2.611	2.500	2.500	2.777	2.722	16.722
323	スーパードリフトアウト	2.571	3.000	2.428	2.714	3.285	2.714	16.714
324	ウルヴァリン	3.133	2.800	2.866	2.733	2.533	2.533	16.600
325	HEIWAパチンコワールド	2.705	2.941	2.764	3.000	2.705	2.470	16.588
326	ポコニャン！	3.333	2.555	2.555	3.000	2.777	2.333	16.555
327	パチンコ物語2　～名古屋シャチホコの帝王～	2.529	2.882	2.647	3.058	2.764	2.647	16.529
328	花札王	2.526	2.421	2.631	3.052	3.052	2.842	16.526
329	牌勢麻雀　凌駕	2.250	2.250	3.250	2.500	3.250	3.000	16.500
330	ザ・心理ゲーム2　～マジカルトリップ～	2.480	2.880	2.440	3.080	2.600	2.920	16.400
331	アニマル武乱伝　～ブルータル～	3.300	2.600	2.400	2.500	2.800	2.700	16.300
332	スパイダーマン　リーサルフォース	3.428	2.857	2.285	2.142	2.428	3.142	16.285
332	本格将棋　風雲児龍王	2.285	2.857	2.428	3.142	3.142	2.428	16.285
334	タクティカルサッカー	3.090	2.545	2.636	2.363	2.727	2.909	16.272
335	スーパー雀豪	3.000	2.750	2.500	2.750	2.750	2.500	16.250
335	稲妻サーブだ！　スーパービーチバレー	2.250	2.500	3.000	2.500	3.000	3.000	16.250
337	元祖パチンコ王	2.500	2.666	2.500	3.000	2.833	2.666	16.166
338	キャリアエース	2.571	2.571	2.428	2.571	2.714	3.285	16.142
338	サージェント・サンダース・コンバット！	3.428	2.714	2.428	2.142	2.571	2.857	16.142
340	初段位認定　初段プロ麻雀	2.833	2.666	2.833	2.333	2.666	2.500	15.833

順位	ゲーム名							総合
225	スーパートランプコレクション	2.882	2.823	3.176	3.235	3.294	3.294	18.705
226	JWP女子プロレス　ピュア・レッスル・クイーンズ	4.000	3.000	2.923	2.769	2.846	3.153	18.692
227	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	3.833	3.000	3.333	3.000	3.166	2.333	18.666
227	アンダーカバーコップス	3.266	3.066	2.733	3.133	3.400	3.066	18.666
227	麻雀繁盛記	3.666	3.000	3.333	3.000	3.000	2.666	18.666
230	スーパーエアダイバー2	3.000	3.310	3.241	3.103	2.896	3.103	18.655
231	ガメラ　ギャオス撃滅作戦	3.642	2.928	3.000	2.928	2.785	3.357	18.642
232	ブラックソーン	3.181	3.090	3.272	2.818	3.272	3.000	18.636
233	AIII　S. V.	2.795	3.081	3.040	3.142	3.183	3.387	18.632
234	将棋最強	3.400	2.600	3.400	2.600	3.600	3.000	18.600
235	らんま1／2　奥義邪暗拳	3.648	2.944	2.981	3.111	3.000	2.907	18.592
236	負けるな！　魔剣道2	3.647	3.352	2.882	3.058	2.705	2.941	18.588
237	ゲームの達人	3.315	2.736	3.210	3.157	3.052	3.105	18.578
238	西陣パチンコ物語	3.000	3.333	2.952	3.285	3.238	2.761	18.571
238	復刻版　提督の決断	3.142	3.142	3.285	3.000	3.571	2.428	18.571
240	実戦！　麻雀指南	3.250	3.250	2.750	3.750	2.750	2.750	18.500
240	ザ・ラストバトル	3.151	3.151	2.872	2.953	3.023	3.348	18.500
242	ヤマトタケル	3.176	3.117	2.882	3.117	3.000	3.176	18.470
243	キャプテンコマンドー	3.645	2.935	2.903	3.193	3.161	2.612	18.451
244	ギャラクシーウォーズ	2.875	3.125	3.250	3.187	3.000	3.000	18.437
245	4人将棋	2.857	3.142	3.285	2.714	2.857	3.571	18.428
246	なつきクライシスバトル	4.000	2.846	2.769	2.807	2.846	3.153	18.423
247	高橋名人の大冒険島II	3.343	2.906	2.937	3.187	3.156	2.843	18.375
248	エスパークス　異時空からの来訪者	3.640	2.840	2.760	3.360	2.960	2.800	18.360
249	ウルトラベースボール実名版2	3.205	2.852	3.264	3.117	3.205	2.705	18.352
250	クリスタルビーンズ　フロム　ダンジョンエクスプローラー	3.333	2.833	2.666	3.000	3.500	3.000	18.333
250	魔獣王	3.416	2.916	3.000	3.333	3.333	2.333	18.333
250	紺碧の艦隊	3.333	3.083	2.916	3.166	3.000	2.833	18.333
253	攻略カジノバー	2.909	2.727	3.136	3.090	3.409	3.045	18.318
254	激闘バーニングプロレス	3.375	2.812	3.062	2.750	3.250	3.062	18.312
255	首都高バトル2	2.864	2.945	3.000	3.121	3.283	3.094	18.310
256	クラシックロードII	3.185	3.407	2.851	3.037	3.000	2.814	18.296
257	おとぼけ忍者コロシアム	3.285	3.000	2.571	3.000	3.428	3.000	18.285
258	史記英雄伝	3.200	3.200	3.200	2.733	2.800	3.133	18.266
259	NFLクォーターバッククラブ'95	3.000	3.250	3.000	3.000	2.750	3.250	18.250
259	祇園花	3.125	2.750	3.125	3.250	3.250	2.750	18.250
259	武豊　GIメモリー	3.300	3.100	2.800	3.200	2.700	3.150	18.250
259	ぱずるんでス！	3.000	2.750	2.750	3.000	3.750	3.000	18.250
263	蒼き伝説　シュート！	3.478	3.031	2.882	2.872	2.914	3.063	18.244
264	美食戦隊　薔薇野郎	3.230	3.076	2.692	3.384	3.000	2.846	18.230
265	スーパー詰め将棋1000	3.285	2.857	2.714	3.142	3.285	2.857	18.142
266	京楽・三洋・豊丸　Parlor！パーラー！	2.657	3.157	2.973	3.078	3.315	2.947	18.131
267	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略	3.400	2.900	2.800	3.400	2.900	2.700	18.100
267	キテレツ大百科　超時空すごろく	3.200	2.800	3.000	3.350	2.850	2.900	18.100
269	インディ・ジョーンズ	3.571	3.071	2.785	2.642	3.142	2.857	18.071
270	Jリーグ・スーパー・サッカー'95　実況スタジアム	2.945	2.992	2.953	3.179	3.179	2.789	18.039
271	スーパーフィッシング　ビッグファイト	3.000	2.941	3.000	3.058	3.352	2.647	18.000
271	朝日新聞連載　加藤一二三九段将棋　心技流	3.285	2.714	2.714	3.714	2.714	2.857	18.000
273	スーパー・スター・ウォーズ　ジェダイの復讐	3.384	3.230	2.307	3.384	2.769	2.846	17.923
274	ザ・心理ゲーム	2.800	2.800	2.600	3.480	3.080	3.160	17.920
275	史上最強リーグ　セリエA　Ace Striker	3.047	3.095	3.000	2.809	3.142	2.809	17.904
276	RINGS　～アストラルバウト3～	3.500	3.100	3.000	2.500	3.200	2.600	17.900
277	ウルトラベースボール実名版3	3.310	2.724	2.896	2.896	3.103	2.965	17.896
278	バトルピンボール	3.052	3.105	2.789	3.000	2.842	3.105	17.894
279	どっすん！　岩石バトル	3.055	2.722	3.055	2.944	3.166	2.944	17.888
280	スーパーF1サーカス外伝	3.666	2.500	3.166	3.000	2.500	3.000	17.833
281	甲子園4	3.256	3.064	2.769	2.679	3.038	3.012	17.820
282	スーパー競馬2	3.000	3.250	2.812	2.875	3.250	2.625	17.812

順位	ゲーム名							総合
24	ストリートファイターII	3.825	3.357	3.063	2.936	3.325	3.015	19.523
25	トコロ'SまあじゃんJr.	4.250	2.500	3.000	3.500	3.750	2.500	19.500
26	UNO2　スモールワールド	3.176	2.941	3.235	3.352	3.470	3.117	19.294
27	パチンコ物語外伝	4.000	3.500	2.750	4.500	2.500	2.000	19.250
27	SD飛龍の拳外伝	3.642	3.071	3.285	3.035	3.464	2.750	19.250
29	プロ麻雀　極GB	3.400	2.800	3.000	3.000	3.600	3.400	19.200
29	魔法陣グルグル	3.766	3.133	3.050	3.183	2.966	3.100	19.200
31	スーパーチャイニーズランド3	3.566	3.033	3.133	3.100	3.133	3.200	19.166
32	将棋最強	3.857	3.142	2.714	3.285	3.285	2.571	18.857
33	NINKŪー忍空ー	3.518	3.111	3.037	3.111	3.037	2.925	18.740
34	ママレード・ボーイ	3.700	3.100	2.800	2.900	3.000	3.200	18.700
35	ちびまる子ちゃん　まる子デラックス劇場	3.461	3.384	3.076	2.923	2.846	3.000	18.692
36	NBA　JAM　トーナメントエディション	3.250	2.375	3.250	3.750	3.250	2.750	18.625
37	パックパニック	3.750	2.500	2.916	3.750	2.916	2.750	18.583
38	バトルクラッシャー	3.583	2.666	2.750	2.916	3.083	3.500	18.500
39	NINKŪー忍空ー　第2弾　忍空戦争編	3.526	2.947	2.894	2.736	3.105	3.157	18.368
40	灘麻太郎のパワフル麻雀	2.333	3.000	3.000	3.666	2.666	3.666	18.333
41	Jリーグ・ビッグウェイブサッカー	2.500	3.200	2.800	3.100	3.200	3.300	18.100
42	パックインタイム	3.461	2.846	2.846	2.923	3.000	3.000	18.076
43	NFLクォーターバッククラブ'95	4.000	2.750	2.250	3.000	3.000	3.000	18.000
44	蒼き伝説シュート／	3.437	2.750	2.937	3.062	2.812	2.875	17.875
45	GO　GO　ACKMAN	3.227	3.272	2.681	3.000	2.681	2.954	17.818
46	インディ・ジョーンズ	3.333	2.666	2.833	2.500	2.833	3.500	17.666
47	パチスロキッズ3	4.000	2.000	2.750	2.500	3.500	2.750	17.500
48	ウルトラマンボール	3.333	2.916	3.250	2.583	2.583	2.666	17.333
49	ガメラ　大怪獣空中決戦	3.250	3.000	2.375	2.750	3.250	2.375	17.000
50	Jリーグ　LIVE95	2.800	2.700	2.300	3.500	2.700	2.700	16.700
51	勝ち馬予想　競馬貴族EX'95	2.700	2.400	2.900	2.800	2.600	2.900	16.300
52	原人コッツ	2.875	2.875	2.500	3.125	2.625	2.250	16.250
53	パチスロ必勝ガイドGB	1.750	3.250	2.500	3.250	2.000	2.750	15.500
54	チキチキ天国	2.666	2.333	2.333	2.666	2.666	2.666	15.333
55	ジャッジ・ドレッド	2.750	2.750	2.750	2.250	2.500	2.250	15.250
56	おとぎ話大戦	3.100	2.300	2.400	2.300	2.800	2.100	15.000
57	バットマン　フォーエヴァー	3.000	2.555	2.000	2.333	2.666	2.222	14.777
58	アルフレッドチキン	2.333	2.333	2.666	2.333	2.333	2.666	14.666
59	スーパースネーキー	2.571	2.571	2.000	2.142	2.571	2.714	14.571
60	モグモグGOMBO	2.625	1.875	2.250	2.625	2.250	2.875	14.500
61	パチ夫くん3	3.400	2.200	2.000	2.000	2.400	2.400	14.400
62	フォアマン　フォー　リアル	2.250	2.500	2.250	2.250	2.500	2.500	14.250

バーチャルボーイ

14本

順位	ゲーム名							総合
1	スペーススカッシュ	3.538	3.307	3.076	3.769	3.538	3.923	21.153
2	マリオクラッシュ	3.839	3.250	3.178	3.410	3.464	3.642	20.785
3	ジャック・ブラザースの迷路でヒーホー／	3.333	3.500	3.000	3.833	3.500	3.500	20.666
4	ギャラクティック　ピンボール	3.233	3.233	3.250	3.583	3.450	3.516	20.266
5	マリオズテニス	3.739	3.028	3.154	3.436	3.359	3.316	20.035
6	バーチャルフィッシング	3.500	3.416	3.083	3.416	3.666	2.833	19.916
7	Vーテトリス	3.230	3.205	3.384	3.410	3.358	3.256	19.846
8	とびだせ／ぱにボン	3.597	3.104	3.208	3.313	3.522	2.970	19.716
9	インスマウスの館	3.307	3.615	2.923	3.076	3.307	3.307	19.538
10	T&E　ヴァーチャル　ゴルフ	3.103	3.172	3.172	3.413	3.448	2.896	19.206
11	バーティカルフォース	2.846	3.230	3.153	3.153	3.000	3.692	19.076
12	テレロボクサー	3.352	2.985	3.117	2.941	3.191	3.294	18.882
13	レッドアラーム	2.802	3.046	3.011	2.860	3.139	3.337	18.197
14	バーチャルプロ野球'95	3.161	3.096	2.935	3.000	3.000	2.903	18.096

順位	ゲーム名							総合
341	みらくるカジノパラダイス	2.500	2.750	2.500	2.625	2.625	2.750	15.750
341	タロットミステリー	3.000	2.500	2.750	3.250	2.500	1.750	15.750
343	ウルティマ恐竜帝国	2.727	2.818	2.181	2.090	2.636	3.272	15.727
344	ジャングルストライク	3.000	2.555	2.333	2.555	2.222	2.888	15.555
345	スーパーパチンコ大戦	3.166	2.416	2.500	2.833	2.000	2.500	15.416
346	ジャスティス・リーグ	3.400	2.200	2.200	2.800	2.400	2.400	15.400
347	ウォーロック	3.000	2.500	2.500	2.500	2.500	2.250	15.250
348	トゥルーライズ	2.500	2.500	2.400	2.500	2.600	2.700	15.200
348	パチスロ物語　パル工業スペシャル	2.400	2.800	2.400	2.600	2.800	2.200	15.200
348	ライズ　オブ　ザ　ロボッツ	3.200	2.933	2.266	2.266	2.266	2.266	15.200
351	パチンコ連チャン天国	2.600	2.200	2.400	2.400	3.200	2.200	15.000
351	アイアンコマンドー	2.750	2.750	2.500	2.250	2.250	2.500	15.000
353	ヴォルテックス	2.866	2.400	2.133	2.066	2.533	2.933	14.933
354	ビッグ一撃／　パチスロ大攻略2　～ユニバーサル・コレクション～	3.000	2.250	2.500	2.750	2.500	1.875	14.875
355	マイケル・アンドレッティ　インディカーチャレンジ	2.875	2.250	2.375	2.375	2.375	2.500	14.750
356	必勝777ファイター3	2.400	2.200	2.800	2.300	2.600	2.400	14.700
357	ホーリーアンブレラ	2.333	2.000	2.000	2.666	3.333	2.333	14.666
357	必勝／　パチスロファン	2.111	2.111	2.777	2.666	2.777	2.222	14.666
359	スターゲイト	2.750	2.000	2.750	2.250	2.250	2.500	14.500
360	武宮正樹九段の囲碁大将	2.333	2.333	2.666	2.333	2.333	2.333	14.333
361	新・将棋倶楽部	2.500	2.250	2.250	2.250	2.250	2.250	13.750
362	ファイティングベースボール	2.571	2.285	2.285	2.428	2.000	2.142	13.714
363	ジャムズ	2.250	2.000	2.250	1.750	2.250	3.000	13.500
363	グール・パトロール	2.000	2.250	2.000	2.250	2.500	2.500	13.500
365	神髄対局囲碁　碁仙人	2.000	2.000	2.333	2.333	2.333	2.333	13.333
366	MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS	1.750	2.250	3.250	2.250	1.750	2.000	13.250
366	Circuit USA	2.250	2.000	2.250	2.250	2.500	2.000	13.250
368	真・一獲千金	2.500	1.500	2.750	2.500	1.750	1.500	12.500
369	柏木重孝のTOP WATER BASSING	2.500	2.000	1.500	1.750	1.750	2.500	12.000
370	ボンカーズ　ーハリウッド大冒険／ー	3.000	1.750	1.750	1.750	1.750	1.750	11.750
371	さいばらりえこのまあじゃんほうろうき	1.750	1.750	1.500	2.250	2.500	1.750	11.500

ゲームボーイ

62本

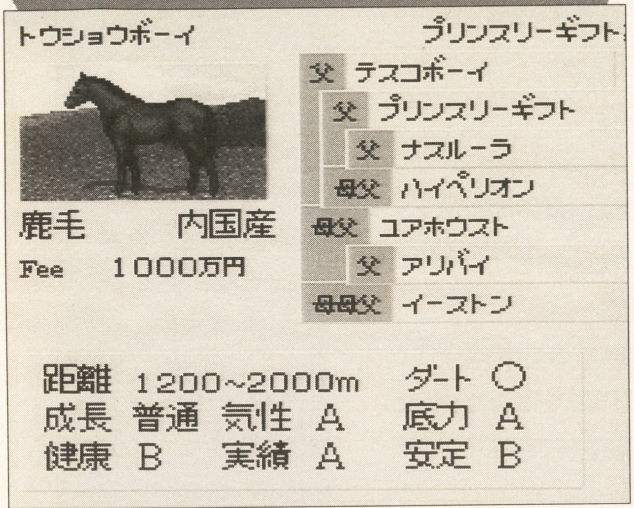
順位	ゲーム名							総合
1	第2次スーパーロボット大戦G	4.332	3.957	3.851	3.894	4.317	3.737	24.090
2	星のカービィ2	4.286	3.693	3.782	3.854	3.717	3.625	22.959
3	ONIV　隠忍を継ぐ者	4.186	3.759	3.710	3.680	3.933	3.590	22.861
4	マリオのピクロス	3.270	3.337	3.768	3.826	4.128	3.944	22.276
5	スーパードンキーコングGB	4.055	3.731	3.670	3.430	3.703	3.458	22.050
6	アナザ・バイブル	4.021	3.425	3.404	3.382	3.723	3.510	21.468
7	魔法騎士レイアース2nd	3.800	3.520	3.360	3.600	3.760	3.120	21.160
8	ボンバーマンGB2	3.743	3.364	3.256	3.662	3.743	3.378	21.148
9	赤ずきんチャチャ	4.125	3.312	3.343	3.281	3.343	3.500	20.906
10	スーパーパチンコ大戦	4.000	3.190	3.142	3.333	3.809	3.238	20.714
11	スーパーボンブリス	3.111	3.333	3.388	3.611	3.666	3.555	20.666
12	ドラゴンボールZ　悟空激闘伝	3.990	3.330	3.155	3.027	3.513	3.357	20.376
13	ギャラガ&ギャラクシアン	2.916	3.208	3.791	3.625	3.666	2.916	20.125
14	桃太郎電劇2	3.886	3.227	3.227	3.375	3.284	3.113	20.113
15	魔法騎士レイアース	3.800	3.540	2.960	3.460	3.180	3.160	20.100
16	テレビアニメ　スラムダンク2	3.638	3.194	3.166	3.305	3.416	3.305	20.027
17	幽☆遊☆白書　第4弾　魔界統一編	3.716	3.074	3.246	3.380	3.462	2.970	19.850
18	ハイパーブラックバス'95	2.800	2.900	3.100	3.800	3.700	3.500	19.800
19	熱闘　ワールドヒーローズ2JET	3.781	3.011	3.103	3.264	3.494	3.137	19.793
20	空想科学世界ガリバーボーイ　空想科学パズル　プリッとポン	3.090	3.363	3.181	3.545	3.090	3.454	19.727
21	フリスキー・トム	3.666	3.333	3.333	3.000	3.000	3.333	19.666
22	キャプテン翼J　全国制覇への挑戦	3.565	3.260	3.000	3.217	3.304	3.260	19.608
23	人生ゲーム	3.469	3.020	3.163	3.428	3.408	3.061	19.551

ファミマガ サテラビューステーション

4月7日～4月20日情報号

モーレツ人気の『ダビスタ96』が、サテラでついに動きだす！

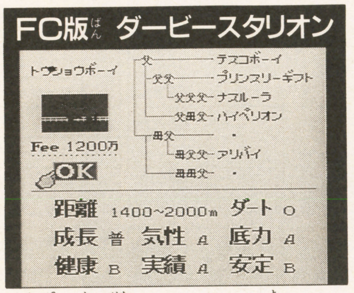
トウショウボーイが復活する！



「ユーザーになじみのある馬」のデータが続々放送される予定だ

『ダビスタ96』対応データ 1回目は種牡馬を配信

『ダービースタリオン96』（以下『ダビスタ96』）の対応データ、はえある第1回目はミスターシービーの父「トウショウボーイ」を種牡馬として受信できるデータだ。4月14日～20日の13時30分～14時00分と22時30分から23時00分しか放送されないので、忘れずにチェックしよう。さて、対応データは月に2回ずつくらい放送される予定。これからの候補として、種牡馬はナリタタイシンの父「リヴリア」やビワハヤヒデの父「シャルード」といった『ダビスタ96』でのライバル馬の父さんたちが。かたや初期牝馬では、「ノースフライト」や「ワコーチカコ」など、ゲームで活躍中の馬があがっている。『ダビスタ96』をサテラで「一生モノ」のソフトに変える好機だ。



名馬を世に放ったが、もうこの世にいない

爆笑問題の企画に期待するしかない



ドギモを抜くような企画に期待しよう

爆笑問題も『ダビスタ96』企画開始

『ダビスタ96』は音声連動番組に絡んでも活躍する予定。1発目はレギュラー番組「爆笑問題のシリコン町内会」で、4月から企画が動きだすぞ。番組中にブリーダーズカップを開催すること以外はまだ未定らしいが、爆笑問題だけに意外な企画が飛び出すに違いない。



調教自慢コンテストなども開催されるとか

データ放送リリース状況 4/7～4/20

4/14(日)	『鮫亀・駒データ』『ダービースタリオン96・対応データ』『晦』ほか	4/7(日)	『鮫亀・駒データ』『BSくれくれ猛レース』『BS-Xシューティング』ほか
4/15(月)	『BSくれくれ猛レース』『それ行け♡エビス丸』『BS-Xシューティング』ほか	4/8(月)	『凄いSTG』『星のカービィ・ミニゲーム特集』『カオスシード』ほか
4/16(火)	『ダービースタリオン96・対応データ』『スーパートランプコレクション2』ほか	4/9(火)	『忍たま乱太郎2』『一発逆転！ 競馬・競輪・競艇』『すぱぽーんDX』ほか
4/17(水)	『SDガンダムG-NEXT・追加データ』『BS-Xシューティング』ほか	4/10(水)	『SDガンダムG-NEXT・追加データ』『カオスシード』『ワリオの森』ほか
4/18(木)	『一発逆転！ 競馬・競輪・競艇』『星のカービィ・ミニゲーム特集』ほか	4/11(木)	『BS-Xシューティング』『すぱぽーんDX』『鮫亀・駒データ』ほか
4/19(金)	『晦』『それ行け♡エビス丸』『スーパートランプコレクション2』ほか	4/12(金)	『BSくれくれ猛レース』『凄いSTG』『忍たま乱太郎2』『パネルでポン』ほか
4/20(土)	『ダービースタリオン96・対応データ』『BSくれくれ猛レース』ほか	4/13(土)	『一発逆転！ 競馬・競輪・競艇』『カオスシード』『すぱぽーんDX』ほか

4/7～4/20の放送スケジュール

	日	月～土
12:00	ゲーム取説マガジン	ゲーム取説マガジン
10	ゲーム	ゲーム
30	：	：
17:00	裕木奈江のGE-MUの壺	BSマーヴェラス タイムアスレチック（再放送）
20	ゲーム虎の超大穴	BSマーヴェラス タイムアスレチック（再放送）
18:00	BSスーパーマリオUSA パワーチャレンジ	爆笑問題のシリコン町内会
19:00	ゲーム取説マガジン	ゲーム取説マガジン
10	ゲーム	ゲーム
30	：	：
22:00	ゲーム取説マガジン／マガジン	ゲーム取説マガジン／マガジン
10	ゲーム	ゲーム
30	：	：
25:00～26:00	BSスーパーマリオUSA パワーチャレンジ	伊集院光の怪電波発信基地

データ放送のしくみ

データ放送は、30分ごとにデータ更新をおこなっている。頭の10分でゲームの「取り扱い説明マガジン」。その後の20分でゲームデータを放送する。また、22時00分以降は「取説」と同時に通常マガジンも配信。なお、4月11日までは衛星放送の〝食〟期間なので24時30分以降の放送はない。



今回の見どころは新要素てんこ盛りのRPG、「カオスシード」

※「スーパーファミコン放送」を受信するために必要な「サテラビューセット」は、店頭で販売されています。価格は18000円（税込）。詳しい内容については「任天堂サテラビューセンター」にお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です。

また白黒になったけど…よろしくね！

RPG MANIA

RPGフリークのファンページ

マニアック

知らない人のために新コーナーのお知らせ

実はこの新コーナーの告知、前の号でもしたんだけど、今回から読み始める人のために再びお知らせします。1つ目はマンガのコーナー「4コマニアック」。これは今回から始めた下にあるコーナーです。2つ目は音楽コーナー「オレの歌を聞け！」。これは音楽にまつわる話ならなんでもOKってコーナー。3つ目は自分のお気に入りのアイテムなどを紹介してもらう「ちょっと聞いて〜」。4つ目は絵以外の手作りモノを紹介する「工作の時間」。この4つを始めます。コーナー名は仮称だから、こんな名前がいいってのも募集中。あて先はP57の左下の住所まで。

ああっみんなの視線が痛い…。また白黒だぁ!! カラーで描いたくれたみんな、ゴメンよぉ。あれだけあおっておいてこうなるとは…ぶざまね…（涙）。しかしっ！ ここであきらめちゃダメだ。またいつか、カラーページを獲得してみせるぞ！ そのときまでみんなも応援してね。

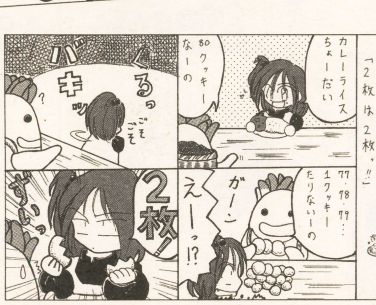
4コマニアック



◎本物のバレットはけっこうイカツイおじさんなんだけど（長野県／美月沙桜）



◎こんな『DQVI』だったら一生終わんない（東京都／きさらぎ浅葱）



◎アルルだったらやりそう。うん、きっと（秋田県／M・シーノ）



◎チャームボトルのネタ第2弾。濃いクレスが…（宮城県／桐生成）

テーマ別イラスト お花見

テーマが「お花見」だっただけに、花よりダンゴのネタがすごく多かった。もう少しヒネったネタのほうがよかったかな。今回は3Pってこともあって、テーマ別も増量です。



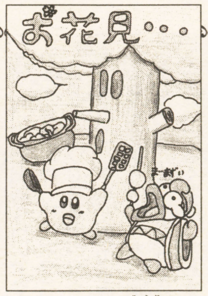
◎マールたちは20歳以下だからお酒はだめでしょ（大阪府／麻露なぎさ）



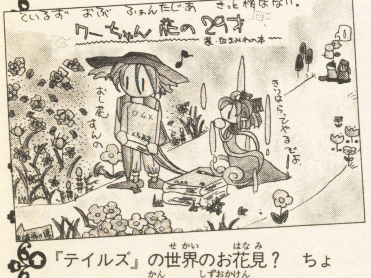
◎和風の「天外」キャラだけに桜が似合うね（香川県／ナルル・サジャ）



◎桜の下のアンジェラ。花びらが幻想的な雰囲気（愛知県／白狐）



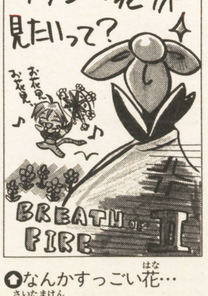
◎カービィって料理がへタなんだろーか（長野県／徳武一雄）



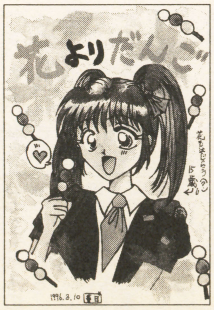
◎『テイルズ』の世界のお花見？ ちょっとシュールな感じ（静岡県／つきの）



◎スケルトンにはお茶！（栃木県／ぺんぎん！）



◎なんかすっごい花…（埼玉県／さえきともや）



◎同ネタ多し！ ミオは子供っぽいからなんだよね（徳島県／春日）

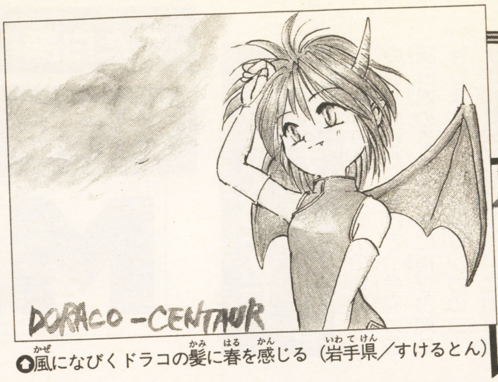


◎シブ目な選択。インターセプターがカワイすぎ（石川県／まとばあい）

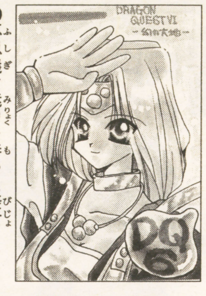
紳士淑女の社交場 マニアック画廊

みんなはもう春休みが終わるころなんだね。そして新学期が始まるわけだ。春は何を始めるにもいい季節だよね。何が言いたいかっていうと…そう、マニアックを読んでるだけのキミもハガキを出してみない？ これが楽しいんだから！

今号の最高値



✪風になびくドラコの髪に春を感じる（岩手県／すけるとん）



✪不思議な魅力を持った美女ミレーユ。目がイイ（石川県／なつめやし）

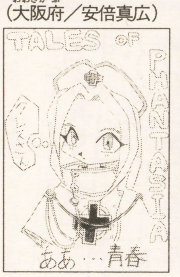


✪男ばっかし。あ、ポンガはどっちなんだろ？（栃木県／ミッチー）

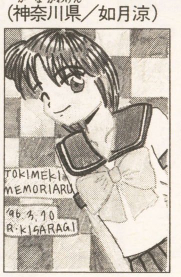


✪今度は鉛筆じゃなくって、ペンで描いてきてね（宮崎県／まさかず）

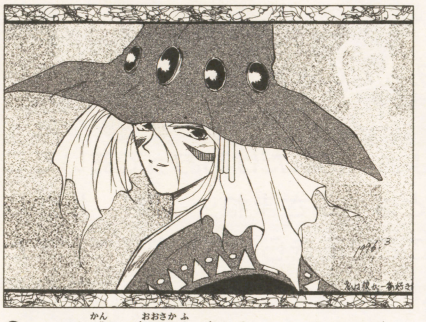

✪クマのぬいぐるみがアーチェらしいと思わない？（神奈川県／出井留子）

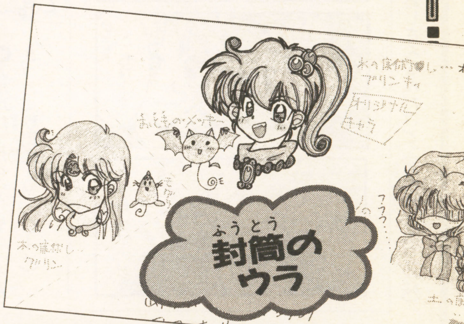


✪クレスひとすじ！（大阪府／安倍真広）



✪人気の虹野さん（神奈川県／如月涼）

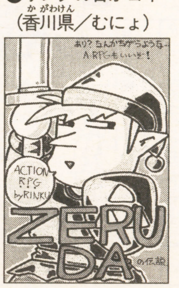

✪オトナな感じ（大阪府／ポピー＝ミュラー少将）



✪封筒のウラに描いてあったイラストが良かったから、ね（北海道／彩乃木奨）



✪手ブクロで往復ビンタもスキ♡ いいキャラだよね（岡山県／東雲凪）



✪リンクの目がヨイ（香川県／むにょ）



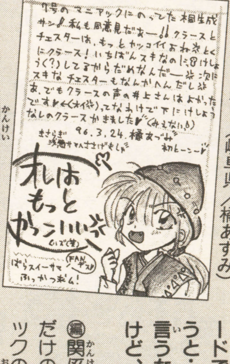
✪珍しい組み合わせ（大阪府／七瀬閃光）



✪やっぱりキャラクタに対する愛が一番大事だと思う（千葉県／からしアンパン）

おハガキマニアの園 その

最近はあったかくなってきて、気持ちいいよね。花粉もあまり飛んでいないみたいで、花粉症の㊞としては過ごしやすくってイイ気分なのです。



✪そーだよねー（岐阜県／橘あずみ）

☆RPGとは関係ないけど、このコーナーはハガキを出してどのくらいの期間を経て掲載されるか知りたいから、このハガキ、絶対ボツにしないでくれオヤジ!! ちなみにこのハガキは3月22日に出したもの。（東京都／亜也虎改）

㊞オヤジはひどいんでないの？ で、お答えだけど、この原稿は雑誌の出る10日くらい前に書いてます。ハガキが編集部に着くまでの日にちを考えると、2週間前くらいでやっと間に合う程度かな。いいネタだったらもちろんいつでも採用しちゃうよ。

☆7号の土方さん、「時の子守歌」はすぎやま氏にとってかなり満足のゆく作品だったのですが、(多分ガッチャマンで）ろくな使い方をされなかったので、返してもらったそうです。今回、『DQⅥ』のエンディングにピッタリだったので使ったとか。すごいこだわりですよね。（大阪府／ポピー＝ミュラー少将）

㊞へ〜、そうだったの？ こんな話を知ってるなんて、ポピーさんてば結構強者だね？ こんなふうにお便りのリレーがあると、担当者としてなんかうれしいな。

☆『F・FⅦ』のハガキを出してもよいとのことですが、ちょっと言わせてください。反対です。誤解のないよう言っておきますが、『F・FⅦ』がキライだからって理由じゃありません。だってファミマガであつかってるのは基本的に任天堂ハードだけじゃないですか。そこにプレステのゲームである『F・FⅦ』が入ってくるなんて…。けじめをつける意味でも今までのだけにしません？ このままほかのも（プレステ以外のハードでも）増えてきちゃったらと思うと…。きっと「そんなかたいこと言うな」って人もいると思うんですけど、みなさんはどうですか？（北海道／T・SATO）

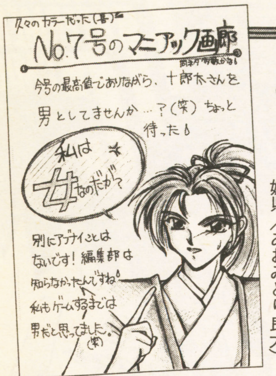
㊞関係ないかもしれないけど、ココだけの話(バレバレ)、RPGマニアックのタイトル自体を変えようと密かに思ってるんだけど。要はRPGじゃなくても（今までもそうだったけど）いいことにしたいなーっと。このことに関しても読者のみんなのご意見募集中です。

☆ちょいと質問しまーす。みなさん、こんにちは。万年ボツ人間のゆゆゆです。さて、私はハガキでカラーのイラストが描きたいんです。でも、そーいう知識がまぁーったくないので、どんなもんで色をぬったらいいかも分かりません。心の優しい先輩のみなさま、詳しく教えてください。（愛知県／ゆゆゆ）

㊞見たところ、色鉛筆や絵の具、マーカーとか、みんないろんな画材を使っているみたい。とにかく、使いやすいものを使えばいいと思うよ。こうなったらイラスト講座みたいなコーナーを作ってみる？



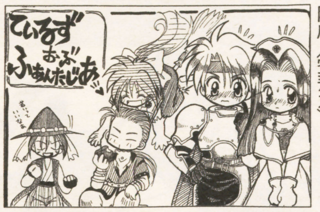
✪このほかにも同様のメッセージが多数。みんなガンバレ！（大阪府／霜月みぜる）





◎見た感じちょっと変わったゲームみたい（兵庫県／谷千香）

◎十郎太なんて名前だからてっきり男だと…（愛媛県／あおみどり良太）

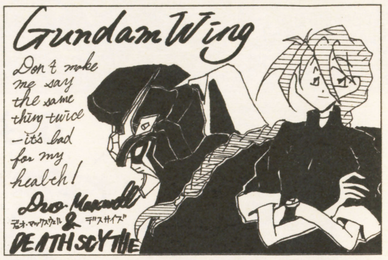


◎クラースがほとんどおっさん（言い過ぎ）状態（大阪府／空飛丸）



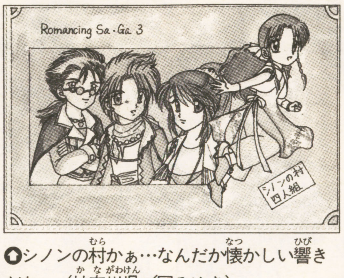
◎もちろんGBだってOK。いいモンはいいんだから（京都府／水波聖音）

◎編集部Aさんも期待の1本。このソフトには"愛"があるんだって（兵庫県／風雷雹）



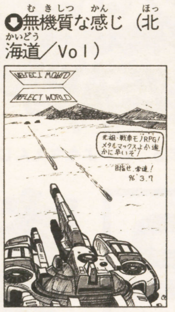


◎やっぱり多いのはホークアイ派。ケヴィン派は少なめ（新潟県／実鈴）



◎シノンの村かぁ…なんだか懐かしい響きだなぁ（神奈川県／岡みゆき）

◎無機質な感じ（北海道／Vol）

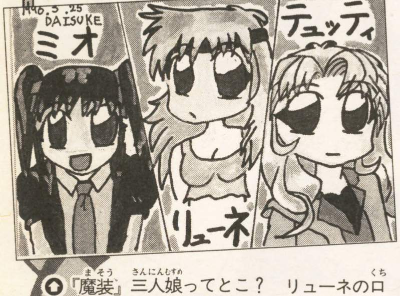




◎ひさびさのおハガキですね。でも変なコト書いちゃダメ（静岡県／ばらスィー）

◎64マリオ、まだまだ先の話になりそうだねえ（神奈川県／ポヨゾー）





◎『魔装』三人娘ってとこ？ リューネの口もとが気になる（東京都／DAISUKE）

◎『ライブ』も少ない（大分県／河野瞳）



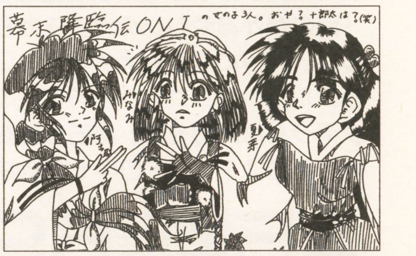
◎洋風忍者なのかな（東京都／千愛）



◎このハリード、ずいぶん若く見える。20歳くらい？（福岡県／HiMiKo）



◎裏にあった一句もなかなか。メゲないで投稿するのが吉と出ました（静岡県／希望陵快季）



お便りはこちらっ!

9・10号のテーマ別イラストのお題は「冒険しよう」で締め切りは4月8日。11号のお題は「ちょっと一休み」で締め切りは5月7日。どちらも必着だぞ！ イラストにスクリーントーンをはる人は、はがれないようにしっかりはっておくこと。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ編集部RPGマニアック係の各コーナーへ。

◎あて先の部分をうまくいかしてるね。見やすくてマル（栃木県／広海）





◎白魔道士ってこんなふうなネコ耳だっけ？ かわいいからいいけど（富山県／しろ）

心の一本

「オレの心の叫びを聞いてくれ！」そんなあなたの願いを叶えるのが当コーナーです。

♡オイラの心の1本はFC『ウルティマ』だぁーい!! 画面、音楽、ストーリーなど今のゲームにくらべりゃ月とスッポン、雲泥の差であろう…。しかし、キャラを自分で作れるのは良い。それと町の人と話すとき、「戦う」のコマンドが入るのもいい（王様とも戦えるし）。MPあるのに魔法の使えないキャラ…。そしてまだ町から1歩も出ていないオイラ…。みんなこれをクソゲーなどと呼ぶであろう。しかしこれは今やっても少しは楽しめるすばらしいゲーム。"書いてる意味が全然わかんねーよ！"と言う人はとにかくプレイしてください。（茨城県／ポン）

編町の人と戦えるところがマル。ハラのたつ町の人に「魔法を食らわしたろかい」と思ったこと、みんなもあるでしょ？

♡俺の1本はズバリ『魔洞戦記ディープダンジョン』だ！ 当時友だち（もとい悪友）に勧められて仕方なくディスクを書き換え（懐かし～）遊んでみたところ、あのかっぱえびせんのようにクセになってしまったのである。いきなり3DRPGだったけど、すんなり入れたのを覚えてるなぁ。ちなみにこのゲームの面白いところは囚われのお姫様が激強だったこと（笑）。あと、最強の剣が妙～に弱くて、短剣のほうが強かったこと。極めつけは主人公がゴミをあさること!? いや～笑った。でも結構難度も高くて、ファミマガの攻略に頼ったものだったなぁ。そういえば「II」のオープニングには感動したっけ。そうこうあって今に至るわけだよ。（三重県／川西正臣）

編ゴミをあさっちゃうのは…ちょっとイヤ。最近はタンスを調べるのにも良心の呵責を感じる編です。

◎19回かぁ…（千葉県／綾乃小路麗花）



徳間書店インターメディアコミックス新刊情報

魔導なコミックせいぞろい♥

TOKUMA INTERMEDIA COMICS

ファミマガ連載＋描き下ろし増ページ!!

好評発売中

ぷよぷよRPGまんが

魔導物語 はなまる大幼稚園児

まどうものがたり　はなまる　だいようちえんじ

押田J・O ②



パワー全開で大冒険 アルルいよいよ魔導の塔へ!!

「闇の森があやしいの!!」チカちゃんの言葉を聞いたアルルは、井戸にひそむ大ナマズの口の中へ…。ますます冴えるアルルのツッコミ、後ろで遊ぶお母さん。デビル君のイタズラもなんのその、秘石集めをクリアして、卒園試験を受ける日は？　J・Oギャグ絶好調のはなまる完結編。

A5判 定価690円（税込）

既刊好評発売中



ぷよぷよRPGまんが 魔導物語 はなまる大幼稚園児① 押田J・O

ちっちゃなアルルは、魔導士を目指して今日も魔法の勉強中。魔導幼稚園の卒園試験を受けるため、秘石探しの大冒険が始まる!!

A5判 定価690円（税込）



魔導カーニバル Vol.1 ここまひ 村長さわ 他

'94年にTIMのゲーム誌で行われた『魔導4コマ大募集』の入選作100本＋魔導キャラてんこもりのショートギャグ掲載。

A5判 定価690円（税込）



ぷよぷよRPGまんが 魔導物語 ここまひWith赤い靴くらぶ

ここまひ入魂のかわいいアルルやルルーを、なんと全ページ豪華フルカラーでお届け!! 総天然色、元気爆発娘的、愉快痛快大活劇。

A5判変型 定価880円（税込）



魔導カーニバル Vol.2 押田J・O 村長さわ 他

ちっちゃなアルルも大っきなアルルもまとめて登場!! 魔導キャラならなんでもこいの、お祭りアンソロジーコミック!!

A5判 定価690円（税込）

発行：徳間書店インターメディア　問い合わせ先 03-3573-8613（販売部）　発売：徳間書店

スーパーファミコン

ストーリーモードで絶対勝てる戦法を早くも公開!!

DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION

ドラゴンボール ハイパーディメンション



悟空の格闘アクションといえば『超武闘伝』と決まっていたが、それをさらにパワーアップしたのが『ハイパーディメンション』だ。いくつかの変更点が、さらに緻密な戦いを可能にしているぞ。

発売中　バンダイ　7800円 消費税別

DSPつきカセット　24M　コンティニュー　アクション

『超武闘伝』とは似ていても戦い方が大きく違っている

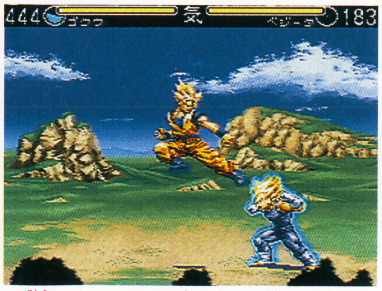
今までの『超武闘伝』とは少し違った格闘アクションになっている『ハイパーディメンション』。キャラがさらにアニメ調になり、デモ必殺技のようなものはなくなった。使用できるキャラは10人にしぼられているが、原作で印象深かったキャラがそろっている。これから解説していく変更点をしっかりと覚えて、実際に活用していこう。『超武闘伝』のときと同じ戦法では、コンピュータが相手でも勝つことはできないぞ。

前作と大きく異なるところ

前作との大きな違いは、体力とパワーゲージの2本のゲージが気ゲージの1本になったこと。そして、かめはめ波などを使っても、前作のようにデモが入ってゲームが止まることはなくなった。接近戦では、通常のパンチやキックが連続してヒットするようになり、必殺技をからめた連続攻撃が可能になっている。



ストーリーモードは原作に忠実に進めていく。強力な相手が続々現れる



前作よりもキャラの描き込みが細かくなった

連続技が可能に



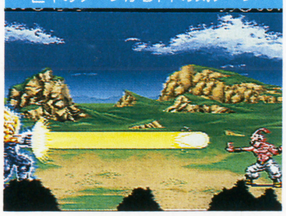
通常技から必殺技と連続してヒットするように変更された攻撃

デモ必殺技はなし



以前はかめはめ波などを使うと、技のデモが入った

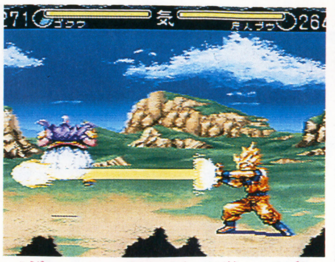
2本のゲージから1本の気ゲージ



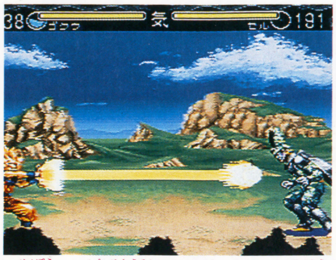
気ゲージは体力と必殺技を使うパワーを兼ねているゲージ

基本的な操作方法と5つのゲームモードでバトルを楽しむ

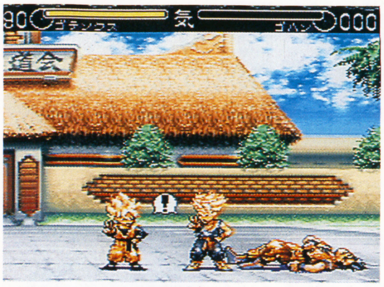
格闘アクションという点では前作と同じだが、ゲームシステムが少し変更されているのでそれを覚えておこう。各キャラの技には独特の効果があるものがあり、有効に使うことができれば、戦闘を有利に進めることができるはず。



光弾などを、画面の奥に移動して反撃できる3D技というものができた



戦法を『超武闘伝』とは変えていく必要がありそうなほど、システムが変わった



勝利ポーズなどにも趣向が凝らされている

各キャラ共通の基本操作方法

コントローラのA、B、X、Yの各ボタンではパンチやキック、光弾などを使うことができる。前作にあった舞空術はなくなってしまった。パンチやキックは単独で使うのではなく、連続的にヒットさせたり、必殺技につなぐように使っていくようにしたい。接近戦が以前より大切になっている。

パンチ



パンチはYボタンで出せる。連打すれば連続でヒットする。

キック



キックはBボタン。パンチ同様に連打すると連続でヒットする。

エネルギー弾



光弾はAボタン。コマンド入力でかめはめ波などの大技を出せる。

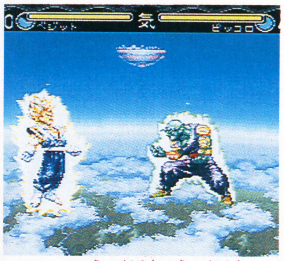
エネルギー弾かき消し



Xボタンは通常の光弾をかき消す。この他に投げ技などにも使用。

気タメ

気ゲージは体力と、かめはめ波などの大技を使うときのパワーを兼ねている。このゲージが0になると倒されたことになる。



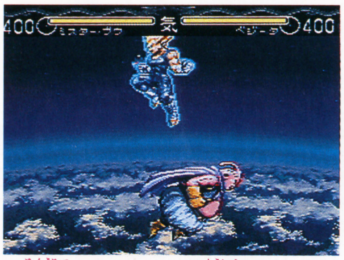
Y＋Bで気が回復。気を回復することは体力を回復することにもなる

ダッシュ

ダッシュはLかRボタンを押しながら、移動したい方向に十字ボタンを押す。地上でも大切な動作だが、8方向に移動できる空中ではさらに重要な動作になる。



以前はLかRボタンだけでダッシュできたが、今回は十字ボタンも同時に押すこと

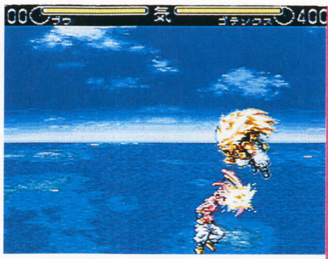


舞空術はなくなったが、空中のステージがある。ここではダッシュをうまく活用しよう

吹っ飛ばし

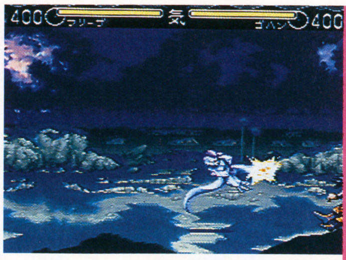
今回のバトルステージは、地上と空中や地上と天界といった感じで2つ以上のステージがつながっている。相手を違うステージに吹き飛ばす特殊な技が存在する。

上への吹っ飛ばし



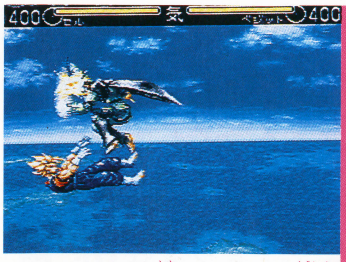
↓↘→Xボタンで相手を上空のステージに吹き飛ばす。地上から空へいく

横への吹っ飛ばし



→←→＋Xで横のステージへ。その方向にステージがないときにはただの攻撃

下への吹っ飛ばし



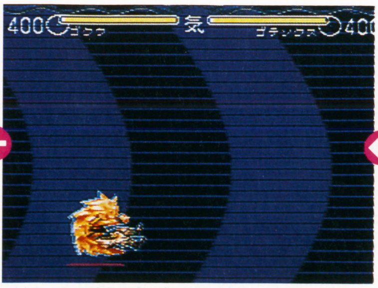
↓↙←Xボタンで下のステージへ。空中の戦いから逃げたいときはこれを使う

横や上に広がるバトルステージ

2つ以上のステージは横につながっていたり、縦につながっていたりする。自分からステージを移動することはできず、ステージを変更したいときには相手に吹っ飛ばし技を使っていくことになる。



ステージはいろいろなものがあり、上や横に広がる。たとえば天下一武道会会場は？



横の吹っ飛ばしを受けたゴテンクスが吹っ飛ぶ



そしてその横にあるステージに移動する

※各キャラのコマンドは矢印が十字ボタンの各方向を表し、そのあとに各ボタンを押すと技が出せることを示している。コマンドはキャラが右向きのときのもので、左向きのときには十字ボタン部分を左右逆に入力すると技が出せる。

ストーリーモードを含む5つのゲームモード

ゲームモードは前作とそれほど違わない。1人でプレイするのならばストーリーモードがメインになるはず。ストーリーモードがうまく進められないときには、練習モードで技を練習するといい。

ストーリーモード

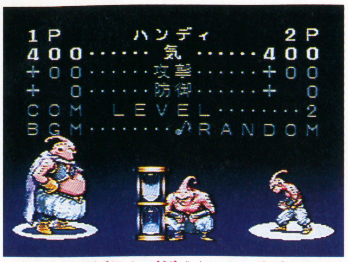
ストーリーモードは原作の中盤から後半のもの。フリーザの最終形態から始まり、ブウを倒すところまでの話。3回のコンティニューですべての相手を倒すこと。



バトルのあいだには、こんな会話のようなシーンが入って話が進んでいく

対戦モード

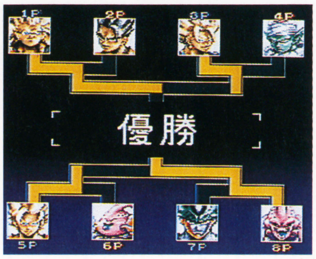
2人での対戦やコンピュータとの対戦が自由に楽しめる。ハンデなどもつけられるので、初心者から上級者まで楽しめるぞ。



気の量や攻撃力、防御力などを自由に設定してバトルを楽しむことができる

天下一武道会

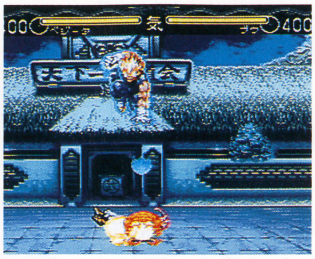
8人のキャラのトーナメントで優勝者を決定する。コンピュータに操作をまかせることもできるので、1人でも参加できる。



8人のキャラでのトーナメント。友達を呼んでみんなで腕試しだ

練習モード

1人で技の練習をするのはこのモード。相手はなにもしてこないので、こちらは技を出し放題で、気が減ることもない。



練習モードでは自分の気も相手の気も減らないので、技がいくらでも出せる

オプション

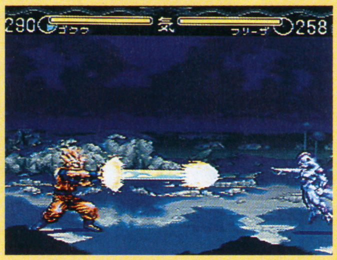
各種の設定ができ、サウンドテストなどもできる。少し設定を変えて対戦するのもおもしろい。



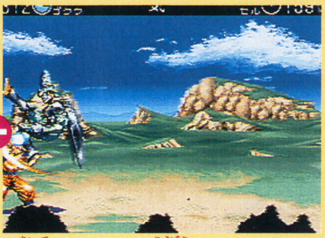
吹っ飛ばしの有無なども設定できるのがありがたい

ストーリーモードには隠しバトルが存在

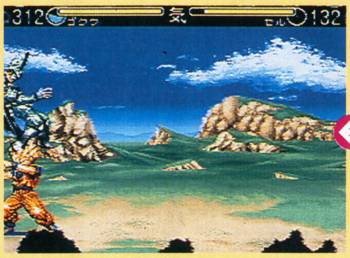
ストーリーモードの最後の相手はブウだが、進み方次第で隠しバトルをプレイすることができる。コンティニューしないで進むのがポイントで、1つ戦法を紹介する。画面端ぐらいの距離になったらかめはめ波などの光弾技、相手がジャンプしてきたら、攻撃をガードして相手を投げる戦法を使え。



画面端で大技を使わないと、相手の3D技で反撃されてしまうのだ



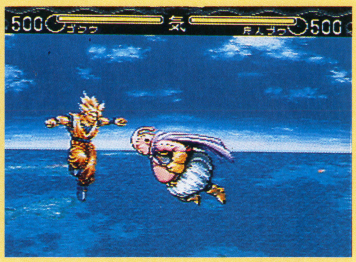
相手がジャンプで攻撃してくるときや、ダッシュで近づいてくるときには、相手の攻撃をガードしたあとにすぐに投げを狙う



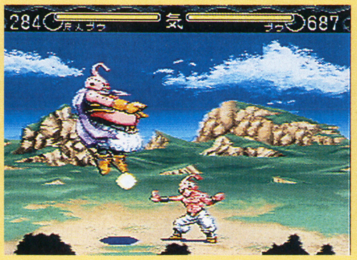
ガード中に技のコマンドを入力するようにすると、うまく反撃できる仕組みなのだ

3つの隠しバトル

上記の戦法が完全に身につけば、ノーコンティニューで進めるはずだ。対戦の中には負けても話が進むものもあるので、それは負けてしまってもいい。負けられないのはフリーザ戦やセル戦。悟空で負けないようにすれば問題ない。



戦いにくいバトルの1つは、空中での魔人ブウとの戦い。早めに下へ吹っ飛ばせ



悟空以外を操作する場合の多くは、負けてしまっても大丈夫。一休みするのもいいぞ



隠しバトルの相手は強敵ばかりで手を焼く

悟飯VSゴテンクス



ノーコンティニューかコンティニュー回数が残り1回の状態で現れる。この異色の対決では悟飯を操作する。

悟空VS悟飯



ノーコンティニューか残り2回のコンティニューで現れる。親子対決では悟空を操作するが、悟飯は強いぞ。

悟飯VSベジット

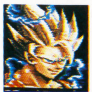


ノーコンティニューで進んでくると悟飯対ベジットの幻の対決。悟飯を操作して、超強力なベジットを倒せ。

登場キャラは全部で10人、豪快な技で相手を攻めろ！

各キャラの使用できる必殺技コマンドを紹介する。表の中に３Ｄ技、対空技というのがある。３Ｄ技はいったん画面の向こう側に移動して、相手を攻撃する技。相手の光弾をかわして反撃できる。対空技は、斜め前方に光弾を発射してジャンプで攻撃してくる相手を攻撃する技。表の最後にある技はメテオ系の技といい、気ゲージが80以下になって、赤く光らないと使用できない技なのだ。

孫悟空

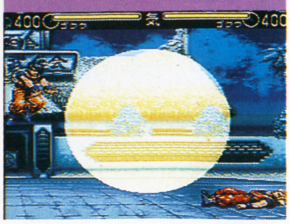


攻守ともにバランスの取れたキャラで、誰にでも使いやすいキャラになっている。

必殺技

技	コマンド
ラウンドスルー	→+X
ジャンプニーリフト	→↓↘+B
激烈連脚	←↙↓↘→+B
浴びせ蹴り	↓↙←+B
竜撃脚	→+B
竜撃拳	↓↘→+Y
貫通エネルギー弾	→←→+A
瞬間移動(前方)	←↓↙+Y
瞬間移動(後方)	←↓↙+B
スラッシュダウンキック	ジャンプ中に→↓+B
サイドスラッシュ(3D技)	右向き時R+B
サイドスラッシュ(3D技)	左向き時L+B
かめはめ波(対空技)	←↙↓↘→+A
超かめはめ波	↓↙←→+A
メテオスマッシュ	←↙↓↘→↗+Y

メテオスマッシュ



スーパーサイヤ人3から普通に戻って元気玉を使うというすごい技

ベジータ

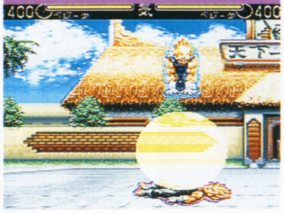


攻撃力が高く、派手な技が多いベジータ。しかし技のコマンドが少し難しいので、使いこなすには少し練習が必要になるだろう。

必殺技

技	コマンド
ヘッドバット	→+X
スーパーダッシュ	↓↘→+B連続3回まで入力可能
ニードルブロック	→↓↘+B
ダッシュボム	←↙↓↘→+Y
ジャンピングボム	↙↗+Y
爆発波	↓↑+Y
衝撃波	ジャンプ中に↓↙←+Y
連続エネルギー弾	↓↘→+A
連続降撃弾	ジャンプ中に↓↙←+A
ドライビングエルボー(3D技)	右向き時R+Y
ドライビングエルボー(3D技)	左向き時L+Y
ビックバンアタック(対空技)	←↙↓↘→+A
ファイナルフラッシュ	↓↙←→+A
ファイナルブリットアタック	↑↓+Y

ファイナルブリットアタック



相手を地面に投げつけて、上から光弾を無数に浴びせる技

孫悟飯



通常の必殺技がタメを使ったものが多いので、連続攻撃を繰り出すのが少し難しい。何度も練習して慣れてしまうのがいい。悟飯の持つパワーは悟空やベジータを上回るほど高いものになっている。

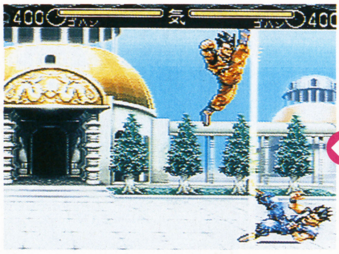
必殺技

技	コマンド
足払い	→+X
ニースラッシュ	←にタメ→+B
斬空脚	↓にタメ↑+B
爆裂パンチ	←にタメ→+Y
ショートダッシュアッパー	→+Y
舞空脚	ジャンプ中に→↓+B
連続エネルギー弾	↓↘→+A
トライアングルイリュージョン(3D技)	右向き時R+B
トライアングルイリュージョン(3D技)	左向き時L+B
魔閃光(対空技)	←↙↓↘→+A
かめはめ波	↓↙←→+A
爆裂ラッシュ	→↘↓↙←→+B

爆裂ラッシュ



パンチで突っ込んでいくように相手を攻撃して、追い詰めていく



そして最後は、相手を蹴り上げるように攻撃。ガードされると着地にスキができる

ゴテンクス

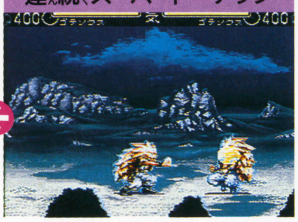


悟天とトランクスがフュージョンで合体したゴテンクス。パワーが高いのはいうまでもないが、強力な必殺技にも魅力がある。

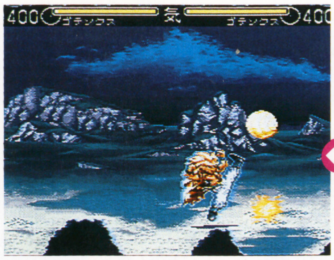
必殺技

技	コマンド
猛烈パワフルキ〜ック	→+X
ヘッドスライディング	↘+Y
おまえなんかジッ・エ〜ンド	ヘッドスライディング中に→↘↓↙←+Y
ローリングサンダーアッパー	←↙↓↘→+Y
イノシシアタック	↓↘→+Y
ミラクルヘッドダイビング	ジャンプ中に→↓+Y
連続エネルギー弾	↓↘→+A
連続死ね死ねミサイル	↓↘→↓↘→+A
貫通エネルギー弾	ジャンプ中に→←→+A
ウルトラヘッドバット(3D技)	右向き時R+Y
ウルトラヘッドバット(3D技)	左向き時L+Y
気功波(対空技)	←↙↓↘→+A
ゴーストカミカゼアタック	↓↙←→+A
連続スーパードーナッツ	→←↙↓↘→+Y

連続スーパードーナッツ



相手を包み込むドーナッツを作り出して相手に発射。発射前にスキがある



ドーナッツに包まれた相手は、蹴られて画面内をピンボールのように跳ね回る

ベジット

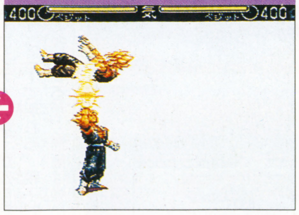


悟空とベジータがポタラで合体したベジット。技の威力や多彩さはいうまでもなくトップクラス。通常の攻撃でも他のキャラより高い攻撃力を持っている。

必殺技

技	コマンド
気合い砲	→+X
グランドスライダー	↙+B
ヒールシュート	→+B
ベジットコンビネーション	→↘↓↙←+B
ライジングチェーンキック	↙↗+B
ダッシュエルボー	↓↘→+Y
ダブルスラッシュダウンキック	ジャンプ中に→↓+B
拡散エネルギー弾	↓↙←+A
シューティングキック(3D技)	右向き時R+B
シューティングキック(3D技)	左向き時L+B
ビックバンアタック(対空技)	←↙↓↘→+A
かめはめ波	↓↙←→+A
フラッシュソードアタック	↓↙←↙↓↘→+Y

フラッシュソードアタック



相手を上空に放り投げ下から攻撃。この技は相手に近い位置で出すこと



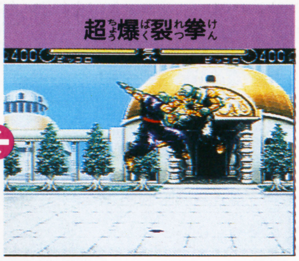
最後は落ちてくる相手を捕まえて、地面にたたきつけるという超強力な技だ

※各キャラのコマンドは矢印が十字ボタンの各方向を表し、そのあとに各ボタンを押すと技が出せることを示している。コマンドはキャラが右向きのときのもので、左向きのときには十字ボタン部分を左右逆に入力すると技が出せる。

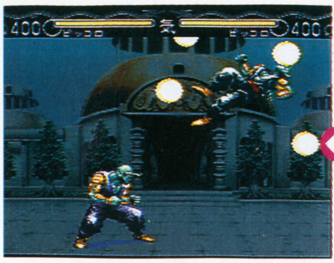
ピッコロ



以前から変わった技を持っているピッコロ。今回もミスティックスルーなどの技で、相手をかく乱しながら戦うことができる。



相手をチョップで攻撃しながら空中に浮かび上がっていく



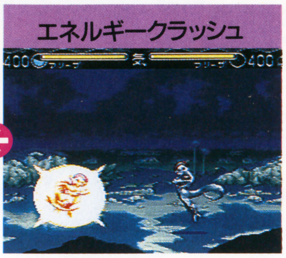
そして空中の相手に向かって光弾を放つ。他のキャラに比べると少し弱い感じの技

必殺技	
ワンハンドスルー	→+X
ミスティックアタック(上段)	→↓↘+Y
ミスティックアタック(下段)	→↓↘+B
ミスティックスルー(上段)	ミスティックアタック(上段)ヒット中に→↘↓↙←+Y
ミスティックスルー(下段)	ミスティックアタック(下段)ヒット中に→↘↓↙←+B
ミスティックブロー(反撃技)	相手の攻撃がヒットする瞬間に←↙↓↘→+Y
舞空脚	ジャンプ中に→↓+B
誘導エネルギー弾	→↓↘+A
怪光波	←↙↓+A
ソニックキック(3D技)	右向き時R+B
ソニックキック(3D技)	左向き時L+B
激烈光弾(対空技)	←↙↓↘→+A
魔貫光殺砲	↓↙←→+A
超爆裂拳	→←↓↑+Y

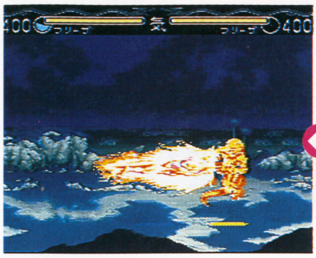
フリーザ



原作では超能力を使っていたフリーザには、それに似たサイコキネシスアタックが使用できる。この技は少し離れた位置から相手を投げてしまう技で、この技をうまく使っていくといいだろう。



自らの身体をエネルギーの固まりの中に包み込んで相手に突進



ヒットすれば大ダメージを期待できるが、かわされるとスキができる

必殺技	
テイルスリーパー	→+X
気震波	→↓↘+Y
サイコキネシスアタック	→↘↓↙←+Y
エビルエナジー	ジャンプ中に↓↙←+B
フリーザカッター	↓↙←+Y
邪尖降	ジャンプ中に→↓+B
誘導気円斬	→↓↘+A
エネルギー斬	←↙↓+A
ダブルレッグキック(3D技)	右向き時R+B
ダブルレッグキック(3D技)	左向き時L+B
デスボール(対空技)	←↙↓↘→+A
呪縛波	↓↙←→+A
エネルギークラッシュ	↓↙←+YB同時押し

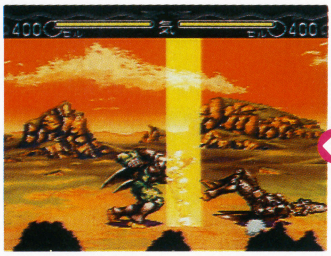
セル



セルにはメテオ系の技が、パワーブレイクとブラストショックの2つある。しかしブラストショックは空中では使えない。



強力なパンチを何発も出すようにして相手を追い詰める



相手を追い詰めたら、最後は地面にたたきつけて光の柱を立てて止め

必殺技	
爆破投げ	→+X
パワーアタック	←↙↓↘→+Y
セルジュニアアタック	→←→+B
セルバリア	→↘↓↙←+B
セルコンビネーション	↓↘→+Y
サイコキネシスクラッシュ	相手がしゃがみか構え中に→↘↓↙←+Y
ネガティブアロー	ジャンプ中に→↓+Y
貫通エネルギー弾	→←→+A
ギガショルダー(3D技)	右向き時R+Y
ギガショルダー(3D技)	左向き時L+Y
かめはめ波(対空技)	←↙↓↘→+A
超かめはめ波	↓↙←→+A
パワーブレイク	→←→←→+Y
ブラストショック	↓↙←↙↓↘→+Y

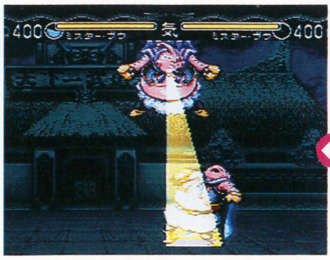
ミスター・ブウ



無邪気なところのブウの攻撃はどことなく憎めないが、そのパワーはバカにできない。タメを使う必殺技に慣れる必要がありそうだ。慣れれば強力なキャラになる。



頭の角のようなものから光線を出し、相手を硬直させてしまう



そして頭上から相手を攻撃。この技は、相手に近づいて出さないとヒットしない

必殺技	
ポイ投げ	→+X
ヒッププレス	ジャンプ中に↓+B
キャンディアタック	↓にタメ↑+B
プラネットアタック	←にタメ→+Y
ローリングヒップアタック	プラネットアタック中に↓↘→+Y
パワーサルト	↓にタメ↑+Y
トルネードヒップ	←にタメ→+B
拡散エネルギー弾	↓↙←+A
フライングボマー(3D技)	右向き時R+B
フライングボマー(3D技)	左向き時L+B
ブウボム	←↙↓↘→+A
マイティネスボマー	↓↙←→+A
フレイムシャワープレス	↓↘→+YB同時押し

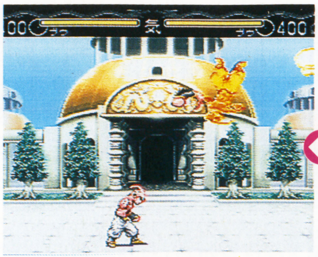
ブウ



技の威力が高いのはいうまでもないが、多彩な技で相手を翻弄しながら戦うこともできる。



頭の角のようなものをムチのように使って相手を持ち上げる



持ち上げた相手に片腕を投げつけるように攻撃する。この技も間合いが大切だ

必殺技	
かみつき	→+X
空中浮遊	ジャンプ中に→↘↓↙←+Y
エキスパンドパンチ	→+Y
ローリングタックル	←↙↓↘→+Y
連続エネルギー弾	ジャンプ中に→↘↓+Y
連続降撃弾	ジャンプ中に→↘↓+B
アースシュート(近距離)	↓↙←+Y
アースシュート(中距離)	↓↙←+B
アースシュート(遠距離)	↓↙←+A
ウィップアタック	↓↘→+Y
貫通エネルギー弾	→←→+A
メタモルブウアタック(3D技)	右向き時R+Y
メタモルブウアタック(3D技)	左向き時L+Y
ブウバーン(対空技)	←↙↓↘→+A
パワーボール	↓↙←→+A
ローリングボンバースペシャル	←→↓↑+Y



いよいよ直前に迫った発売日に備え、イベントクリアの手順や基本の戦闘法、さらに全魔法陣と重要アイテムのリストを公開するぞ！

4月12日発売予定

エニックス　8000円　消費税別

カセット	24M＋64KRAM
バッテリーバックアップ	
ロールプレイング	

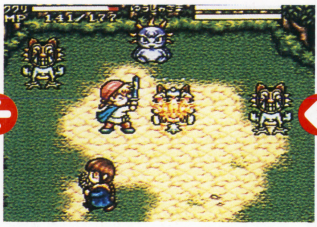
迷わず進める親切なストーリー展開！

『2』では、訪れる町でのイベントをクリアしてから次の目的地へ進む、というのが一連の流れになっている。イベントは新しい町などに到着すると自然に発生するので、進行上で迷うことはあまりないはず。ポイントとなるのは町の外などに広がる「フィールド面」で、戦闘が絡んでくるこの部分の攻略がゲームクリアの鍵となるぞ。

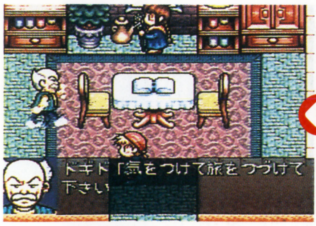
イベントクリアの手順



新たな場所に到着すると、なんらかの形で必ずイベントが発生。村長から魔物退治の依頼を受けるといった内容が多い



イベントをクリアするには、目的に多少の差はあるものの、フィールド面を進んでボスを倒すというのがメインとなる

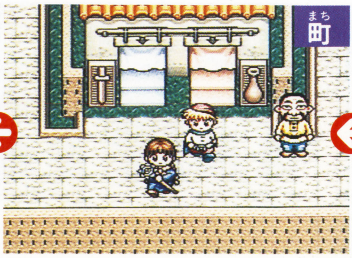


イベントの目的を達成したのち、村長や町長と話をすると、次の場所にいけるようになるぞ

町とフィールド面が1セットで存在！



町から町の移動は、この大陸マップで行うことになる



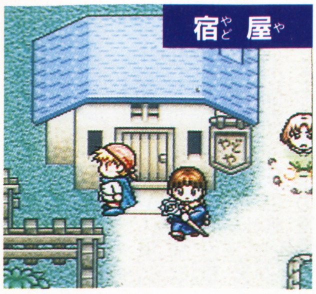
町はマップとフィールド面をつなぐ感じで存在する。ここでは戦闘の準備が主になる



場合によっては町の外ではなく、町中の塔や地下室がフィールド面に相当することも

町でやるべきことはズバリ戦闘の準備！

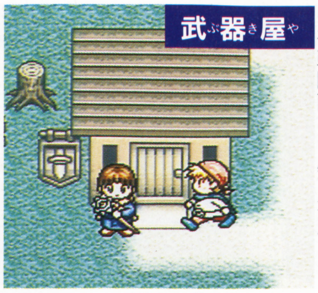
町（村）でやるべきことは、フィールド面に出る前の準備がメインとなる。どの町にも必ず「武器屋」「道具屋」「宿屋」の3つの店があるので、装備を充実させたり、アイテムを買い込んで戦闘に備えよう。とくに宿屋に泊まると、無料で体力やMPが全快し、セーブもできるので、戦闘で傷ついたときや戦闘前には必ず利用しよう。



どこの宿屋もタダ（!）で泊まれる



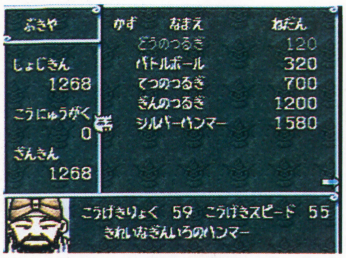
道具屋ではまとめ買いが便利だぞ



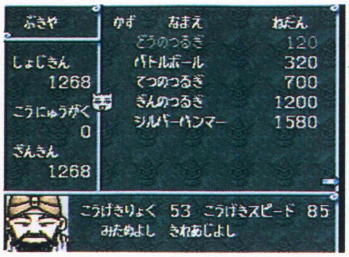
剣がマークの武器屋。防具もあるぞ

武器と防具は特徴を見て買え！

武器屋では、ニケとククリの武器や防具を買うことができる。武器には「攻撃力」と「攻撃スピード」、防具には「防御力」や「防御率」などが設定されている。店で売っているものは、基本的に値段が高いものほど、これらの値も高いのだが、中には「攻撃力」は高いが「攻撃スピード」が低い、といったものもあるので注意が必要だ。とくに、オートで戦うのがメインのニケは、装備の特徴が戦闘に現れやすいので、戦法を考慮して購入するようにしよう。



攻撃力や防御力が高くても攻撃スピードや防御率が激減するものはできるだけさけよう



今装備しているものより攻撃力や防御力が高いものは白く、低いものは黒く表示される

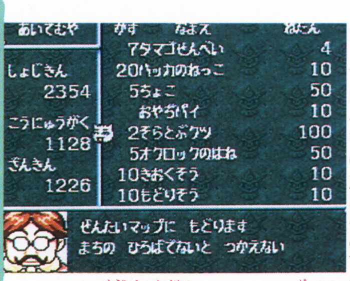
回復や移動に役立つアイテムを常備！

アイテムには体力やMPを回復するものと、フィールド面を移動する際に便利なものがある。とくに回復アイテムは、フィールド面をクリアするには必要不可欠なので十分に用意しておこう。アイテムは店で買う以外に、フィールド面のあちこちに置いてある宝箱や、敵を倒したときなどにも手に入ることがある。ものによっては店には売っておらず、宝箱などでしか手に入らないものもあるぞ。また、アイテムには使用できる場所が決まっているものがあるので注意。



回復系のアイテムは戦闘中でも使用できるぞ

まとめて買うがいい



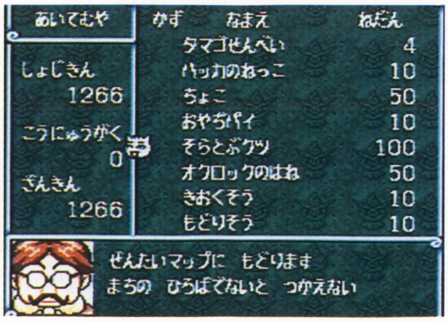
Xボタンで数量を調節すればまとめ買いができる。どのアイテムも上限は20個までだ

アイテム名	値段(R)	効果
タマゴせんべい	4	ニケやククリの体力を80回復する。
ハッカのねっこ	10	ニケの体力を100回復する。
ヤミべんとう	10	ククリの体力を100回復する。
タマゴまんじゅう	60	ニケやククリの体力を800回復する。
ちょこ	50	ククリのMPを50回復する。
ちょこぼーる	100	ククリのMPを100回復する。
みるくちょこ	300	ククリのMPを300回復する。
ようせいメモリー	10	2人の体力を一度に50回復する。
パーティーセット	60	2人の体力を一度に300回復する。
ギップルのテント	非売品	2人の体力を一度に全快させる。
おやぢパイ	10	ニケやククリの体力をランダムで回復。
きおくそう	10	フィールド面の任意の場所を記憶する。
もどりそう	10	「きおくそう」で記憶した場所に戻る。
そらとぶくつ	100	町から大陸マップに出る。
オクロックのはね	50	フィールド面から瞬時に町に帰還する。

一瞬で町に戻れる！



「オクロックのはね」はピンチのときに便利



「そらとぶくつ」は町でしか使えない

戦闘では2人のコンビネーションが重要！

ゲーム中はプレイヤーはククリを操作し、ニケはNPCとして戦っていくというのが戦闘の基本だ。ニケの行動設定は戦闘に入るタイミングのほか、ニケの戦い方にも影響するので、設定の特徴に合わせてククリを操作していくことが、戦闘をスムーズに行うポイントとなる。また、イベントによってプレイヤーがニケを操作する場合は、戦闘への切り換えはなく、敵を見つけたらいつでも攻撃できるぞ。



●敵に一定距離近づくと戦闘に入る。これが基本



●2人が別々に行動するイベントではニケも操作

イベントによってはニケを操作する！

ニケの設定に合わせてククリを操作しよう！

ニケの各設定の特徴は左の表に示す通り。戦闘に入るときの敵との距離は下の設定になるほど近くなっていくぞ。具体的な戦法としては、ニケを「たおしまくり」にしてククリは回復や攻撃補助の魔法を使っていく「ニケ攻撃型」や、「まかせて」でニケに防御させ、ククリが魔法攻撃する「ククリ攻撃型」などがある。また「まかせて」で敵との距離を保ちつつ攻撃する「戦闘前攻撃」も有効だ。

ニケの設定	戦い方の特徴
たおしまくりけってい	攻撃中心型。あまり防御をせずに、どんどん攻撃する。
ガンガンいくわよ	攻撃にときどき防御を取り入れていく、準攻撃型。
ゆうしゃさまがんばれ	攻撃、防御ともに平均的な、最もバランスが取れている設定。
むりしないでね	防御を優先にし、ときどき攻撃をする、準防御型。
まかせてゆうしゃさま	ほとんど攻撃しない防御中心型。防御率が最も高い。





●●戦闘前に倒してしまうと経験値などが入らないので、倒す寸前で戦闘に入るのが良い



●魔法攻撃で一気に片をつけたいときはコレ。ニケの防具の防御率が高いと、さらに効果的



●ニケの武器の攻撃スピードが速いときに、とくにお勧めの戦法。サクサク斬るぞ

敵の強さや数を見て戦い方を変えよう！

戦闘中、敵が強くてニケが受けるダメージが大きかったり、敵の攻撃がククリに集中して魔法のコマンドを入力できない場合は、ニケの設定を変えるなどして対処しよう。ニケの設定は戦闘中でもL、Rボタンを押すことによって瞬時に変更できるので、敵が強いときは防御型の設定にしてククリが攻撃する形にしたり、敵の数が多いときは「たおしまくり」でニケに頑張ってもらうなど、戦い方に変化をつけていこう。また、戦闘に関与する敵が画面外にいることもあるので、敵の数は画面右上の体力ゲージで判断するのがベストだ。

ククリ注意！

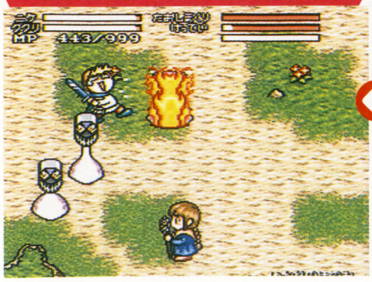


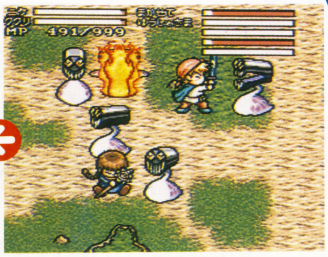
●敵が複数のときは、ニケと戦っている以外の敵はククリに対して攻撃してくる



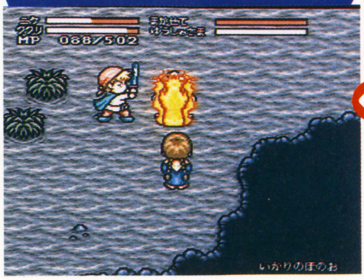
●ニケと対峙している敵はニケにしか攻撃しないので、落ちついて魔法が使える

ふたりで「たおしまくり」！




●●強くはないが数が多い！ そんなときゃ、ニケに斬らせて魔法も使え！

「まかせて」にチェ～ンジ！

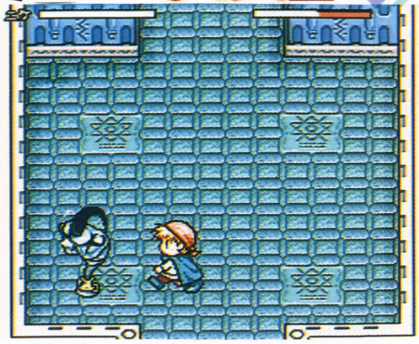



●●「たおしまくり」ではニケがピンチ。ニケを防御型にして、ククリ攻撃型に！

ニケが身につける"キラキラ"の詳細を紹介!

前号で紹介した通り、ゲーム後半ではストーリーの展開にしたがって、ニケが光魔法キラキラを身につけていく。キラキラを身につけるとニケの攻撃に4つの追加効果が備わるぞ。今回は、そのキラキラを身につけていく後半の流れとともに、効果の具体的な内容を紹介していく。また、キラキラのシステムは、ニケがAIかプレイヤーが操作するかで若干異なるので、それについても紹介するぞ。

攻撃に追加効果が!





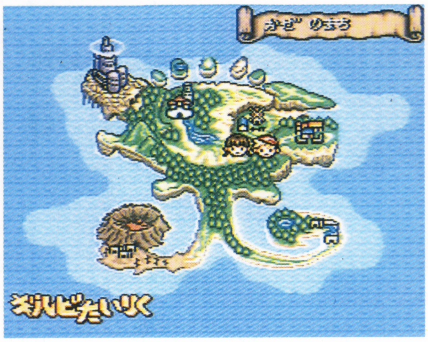
「そうさい」からキラキラの話が聞ける。身につけて4つの効果を使えこなそう

4人の王に会ってキラキラを入手!

キラキラは「風」「地」「水」「火」の4人の王に会うことで使えるようになっていく。「風の王」に会えば「風のキラキラ」が、「地の王」に会えば「地のキラキラ」という具合に、それぞれの王に会うたびにひとつずつ手に入っていくのだ。王に会うための手段は、今までのゲーム進行と同じ。町に付随するフィールド面を進んでボスを倒せばOKだ。各キラキラの効果は下の表にまとめて紹介するぞ。



後半はギルビ大陸を舞台に4人の王に会っていく。案内役はギップルだ



火のキラキラ

火の王



火の王は若者好きの気のいいじいちゃん。少々話が長くなるのは覚悟しておこう



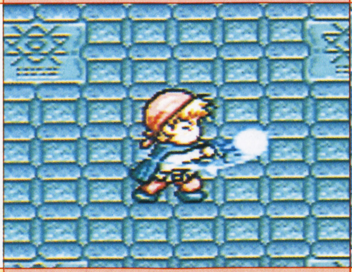
赤い剣の火のキラキラ。自分の体力と引き換えに敵に大ダメージを与える効果がある

水のキラキラ

水の王



水の王から水のキラキラを入手。ここではギップルとニケが一悶着起こす場面もある



水のキラキラは青い剣。敵に与えたダメージ分を、HPとして吸収する効果があるぞ

地のキラキラ

地の王



でっかい地の王。彼に会うためには地下ダンジョンをクリアしなくてはならないのだ



黄色い剣が地のキラキラ。これにはランダムではあるが、敵を一撃で倒す効果がある

風のキラキラ

風の王



4人の中で最初に会う風の王。しかしまあこの言葉づかい…。グーで殴ってもいい?

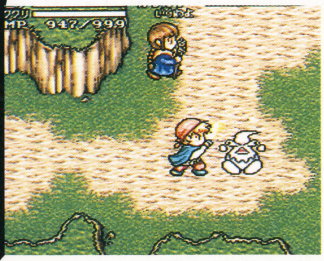


風のキラキラは緑の剣。このキラキラにはランダムで敵を眠らせる効果があるぞ

AIとマニュアルでは効果の現れ方が違う!

プレイヤーがニケを操作するときはコントローラのA、B、X、Yボタンを押せば、各ボタンに対応するキラキラを100%使用することができる。AIのときは、行動設定を変えることで、各設定に対応するキラキラを使うことができるのだが、この場合は、ニケを操作するときと異なり、ニケはランダムでキラキラ攻撃を使用するぞ。

ランダムで出る!



AIのときにニケがキラキラを使う確率は、行動設定ごとに異なっているぞ

ニケの設定		使用するキラキラ
たおしまくりけってい	→	火のキラキラ
ガンガンいくわよ	→	地のキラキラ
ゆうしゃさまがんばれ	→	風のキラキラ
むりしないでね	→	水のキラキラ
まかせてゆうしゃさま	→	使用しない

魔法陣の効果を知って使いこなせ！

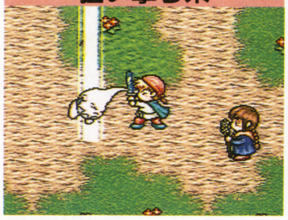
魔法の放ち方には、ククリの向く方向に発射されるもの、魔法が放たれる瞬間の敵の位置に照準を合わせる「狙い撃ち系」、すべての敵に一度に効果が及ぶ「全体系」の3つのタイプがある。このうち「狙い撃ち系」はククリの向きを考えなくていいので便利だ。「全体系」もククリの向きとは無関係だが、ニケもくらってしまうので注意が必要。また、攻撃補助の魔法のなかでは、ニケの攻撃スピードを上げるものが有効だぞ。

全体系



⬆この手の魔法は威力が大きい。ニケの体力が少ないときは止めよう

狙い撃ち系



⬆魔法の中で一番多いのがこれ。一番使いやすいのもこのタイプかも…

ククリの向きによるもの



⬆元素のみの魔法や召喚魔法の一部がこのタイプ。向きに注意しよう

一撃必殺もある！

召喚



⬆召喚魔法の多くは変な生き物が出てきて敵を攻撃するといったもの。強力だぞ

攻撃補助



⬆攻撃補助魔法には、攻撃魔法で敵にダメージを与えるよりも有効なものがある

回復



⬆魔法は若干時間がかかるので急いでいるときはアイテムで回復したほうがいい

魔法陣早見表

表の見方

各元素（A、B、X、Y）ボタンを押しながら、十字ボタンの各方向に対応するコマンドを入力したときに完成する魔法がわかります

命の元素（Yボタン）

コマンド		魔法名	効果	消費MP
元素(Yボタンのみ)		こんじょうだま	命の玉で味方1人の体力を回復	4
おいかけ(上)		ゆうきのしるし	命の玉でニケの体力を回復する	8
ぜんたい(右)		めがみのなみだ	命の玉でニケとククリの体力回復	40
べつべつ(下)		ささやかなゆうき	命の玉でククリの体力を回復する	16
なかま(左)		ボンブラン	ボンブランとぶつかると体力回復	20
おいかけ(上)	ちから(上)	てんのめぐみ	命の光でニケの体力を回復する	40
おいかけ(上)	つづく(右)	てんしのゆうわく	敵一体を眠らせて動きを止める	24
おいかけ(上)	はやい(下)	ひみつのてんし	敵一体のHPを減らす	56
おいかけ(上)	うばう(左)	すっきりなてんし	敵一体のHPをニケが吸いとる	60
ぜんたい(右)	ちから(上)	てんのなみだ	ニケとククリの体力を一度に回復	100
ぜんたい(右)	つづく(右)	てんしのうたごえ	すべての敵を次々と眠らせる	80
ぜんたい(右)	はやい(下)	げんきのかたまり	2人の攻撃スピードを上げる	60
ぜんたい(右)	うばう(左)	さわやかなてんし	敵のHPをニケとククリが吸収	100
べつべつ(下)	ちから(上)	てんのしずく	命の光でククリの体力を回復する	60
べつべつ(下)	つづく(右)	めがみのささやき	すべての敵の動きを封じる	20
べつべつ(下)	はやい(下)	かみのいかり	ベームベームが敵すべてを攻撃	800
べつべつ(下)	うばう(左)	そうかいなてんし	敵一体のHPをククリが吸いとる	60
なかま(左)	ちから(上)	モクーン	敵一体の防御力を下げる	24
なかま(左)	つづく(右)	プットス	すべての敵を一度に眠らせる	46
なかま(左)	はやい(下)	めぴぞう	めぴぞうが敵一体に頭突きする	132
なかま(左)	うばう(左)	しにがみ	死神が現れて敵一体を抹殺する	423

炎の元素（Aボタン）

コマンド		魔法名	効果	消費MP
元素(Aボタンのみ)		ちびトカゲ	敵一体に火の玉をぶつける	4
おいかけ(上)		いたずらトカゲ	敵一体を火の玉で狙い撃つ	8
ぜんたい(右)		しゃくねつのなみ	すべての敵に熱波を浴びせる	64
べつべつ(下)		にぎやかトカゲ	すべての敵に火の玉を狙い撃つ	28
なかま(左)		チビかねん	チビかねんが敵一体を攻撃する	44
おいかけ(上)	ちから(上)	おおトカゲ	敵一体に大きな火の玉を狙い撃つ	16
おいかけ(上)	つづく(右)	いかりのほのお	敵一体を火柱で包んで攻撃する	24
おいかけ(上)	はやい(下)	せいぎのほのお	ニケの攻撃スピードを上げる	80
おいかけ(上)	うばう(左)	クールなトカゲ	敵一体を氷の玉で狙い撃つ	120
ぜんたい(右)	ちから(上)	ほのおのあらし	炎の嵐ですべての敵を攻撃する	140
ぜんたい(右)	つづく(右)	トカゲだいげきど	巨大な火柱ですべての敵を攻撃	220
ぜんたい(右)	はやい(下)	はめつのほのお	紅蓮の炎で敵すべてに大ダメージ	260
ぜんたい(右)	うばう(左)	おおいなるきたかぜ	吹雪を起こしてすべての敵を攻撃	300
べつべつ(下)	ちから(上)	ガヤガヤトカゲ	すべての敵に大玉の炎をぶつける	36
べつべつ(下)	つづく(右)	がんこなほのお	すべての敵を次々と火柱で攻撃	40
べつべつ(下)	はやい(下)	さくれつほのお	ニケの攻撃スピードを上げる	92
べつべつ(下)	うばう(左)	トカゲのゆきまつり	すべての敵に氷の玉をぶつける	120
なかま(左)	ちから(上)	ヒンヒー	ヒンヒーが敵一体を攻撃	48
なかま(左)	つづく(右)	バイバイブー	町から大陸マップに移動する	52
なかま(左)	はやい(下)	チクチク	チクチクが敵一体を攻撃する	180
なかま(左)	うばう(左)	カチコチ	カチコチが敵一体を攻撃する	220

戦闘に勝つには敵の攻撃を知るべし!

敵の攻撃タイプは、ククリの位置に合わせて岩などを落としてくる「狙い撃ち系」、ククリを追いかけてくる「ホーミング系」、そして「全体系」の3つがある。「狙い撃ち系」は敵が攻撃を放った瞬間に移動すればよけることができる。問題は残りの2つで、とくに「全体系」はよけようがなく、この攻撃をされたら100%受けてしまう。したがって、この種の攻撃をする敵が出てきたときは、とにかく早く始末するのが得策といえる。

全体系



◯はっきりいってお手上げ。敵が攻撃の気配を見せたら体力をチェック

ホーミング系



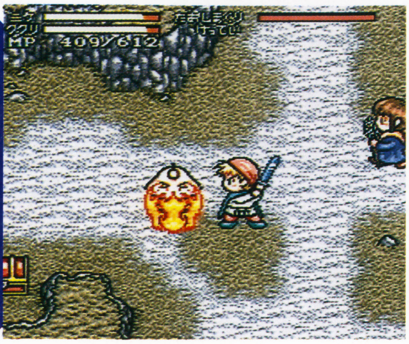
◯逃げてもある程度追いかけてくるので、よけるのは非常に困難だ

狙い撃ち系



◯この攻撃はタイミングさえわかれば必ずよけられる。確実によけよう

くらう前に始末しろ!



◯「全体系」の対処法は、くらう前に体力を回復するか、敵を始末するしかない

敵の動きを見極めろ!





◯◯攻撃の前には、敵ごとに独特のポーズをとるので、それを目安に対処しよう

光の元素(Bボタン)

コマンド		魔法名	効果	消費MP
元素(Bボタンのみ)		ひかりのしずく	敵に光の玉をぶつけて攻撃する	46
おいかけ(上)		はやてのひかり	光が敵一体を狙い撃つ	48
ぜんたい(右)		しろいそら	すべての敵を白い光で一度に攻撃	70
べつべつ(下)		ひかりのあめ	すべての敵を次々と光で狙い撃つ	50
なかま(左)		リンダ	妖精が敵一体をタンバリンで攻撃	64
おいかけ(上)	ちから(上)	ひかりのせんこう	敵一体を稲妻が狙い撃つ	72
	つづく(右)	しろいキバ	敵一体を光のシャワーで狙い撃つ	80
	はやい(下)	せいなるひかり	ニケに回転斬りをさせる	92
	うばう(左)	まよえるくも	敵一体の特殊攻撃を封じる	84
ぜんたい(右)	ちから(上)	さばきのいかずち	無数の稲妻ですべての敵を攻撃	160
	つづく(右)	てんのいかり	光の爆裂ですべての敵を攻撃	240
	はやい(下)	しのせんこう	強力な光がすべての敵を襲う	280
	うばう(左)	はめつのいかずち	雷の嵐ですべての敵に大ダメージ	320
べつべつ(下)	ちから(上)	さばきのひかり	すべての敵を稲妻で狙い撃つ	70
	つづく(右)	ひかりのつめ	すべての敵を光のシャワーで攻撃	90
	はやい(下)	だいちのひかり	ニケが回転斬りで敵すべてを攻撃	96
	うばう(左)	さまよえるくも	すべての敵の特殊攻撃を封じる	100
なかま(左)	ちから(上)	ピースカ	ピースカが敵一体に稲妻を落とす	100
	つづく(右)	おっちゃん	おっちゃんが敵一体をベロで攻撃	160
	はやい(下)	ジュテーム	ジュテームが敵一体を攻撃	200
	うばう(左)	ギップル	ギップルが敵にオナラ攻撃をする	240

時間の元素(Xボタン)

コマンド		魔法名	効果	消費MP
元素(Xボタンのみ)		サッパリなじかん	敵一体の動きを止める玉をとばす	4
おいかけ(上)		がんこだま	一定時間ニケの防御力を上げる	10
ぜんたい(右)		てっぺきだま	ニケとククリの防御力を上げる	32
べつべつ(下)		がまんだま	一定時間ククリの防御力を上げる	14
なかま(左)		メケメケ	メケメケが敵一体に体当たり攻撃	60
おいかけ(上)	ちから(上)	げんしのかけら	一定時間ニケの力を上げる	10
	つづく(右)	ときのゆうわく	敵一体の攻撃を封じる	12
	はやい(下)	ぜんりょくだま	敵一体を花に変えて動きを封じる	90
	うばう(左)	ならくのたにぞこ	敵一体に大ダメージを与える	130
ぜんたい(右)	ちから(上)	こだいのちから	ニケとククリの力を上げる	60
	つづく(右)	みわくのとき	すべての敵の動きを封じる	64
	はやい(下)	ぼうそうだま	ニケの攻撃スピードを上げる	76
	うばう(左)	ときのいたずら	すべての敵を次々と眠らせる	310
べつべつ(下)	ちから(上)	たいこのちから	一定時間ククリの力を上げる	26
	つづく(右)	さいはてのとき	すべての敵の攻撃を封じる	30
	はやい(下)	しっそうだま	すべての敵を次々と花に変える	120
	うばう(左)	ならくのよびごえ	すべての敵に大ダメージを与える	140
なかま(左)	ちから(上)	アプー	一定時間ニケの力を上げる	24
	つづく(右)	デビデビ	デビデビが敵一体を呪いで攻撃	64
	はやい(下)	まるむし	敵一体に大きな岩を落とす	190
	うばう(左)	チャラ	確率2分の1で敵すべてを眠らす	76

極限攻略

キャラ育成のコツと最終チャート公開でエンディングまでツッ走る!!

スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

まそうきしん　ザ　ロード　オブ　エレメンタル



発売中　バンプレスト
7800円　消費税別
DSPつきカセット　24M+256KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

『魔装機神』の攻略もついに最終回。今回はフィナーレを飾るべく、おなじみシナリオ攻略のほかにゲーム進行の秘伝も伝授だ！

使えるキャラをしっかり見極め徹底的に鍛えるのが勝利への近道

補助系キャラを育てるのダ

操者を育てるうえで一番陥りやすいのが、仲間が増えたからといってまんべんなく育ててしまうこと。操者を育てることと魔装機の改造は並行しておこなわなければ意味がないので、中途半端にキャラを育てるのは避けよう。結論として、1シナリオに参戦できるのは最高8人なので、それ以上育てる必要はない。ちなみに、魔装機神操者4名とリューネは強制的に参戦させられることが多いので、必ず育てるように。となると残り3名だが、特殊技能「2回行動」を覚える早さと、修得する精神コマンドの質で選ぶのが得策。左の表を参考に選抜してくれ。なお、特殊技能の場合覚え始めるレベルなので注意。最後に付け加えるが、ラ・ギアス人の操者は地上人のそれにくらべ、プラーナ値が低く、防御面が弱いのを忘れないように。

2回移動可能Lv・修得精神コマンド一覧表

名前	2回移動	精神コマンド					
アハマド	41	根1	必2	報10	鉄17	覚20	熱26
エリス	44	根1	ひ6	熱23	愛29	激42	動49
ゲンナジー	46	根1	加15	熱25	気29	友36	ひ43
ザッシュ	40	ド1	ひ15	熱27	愛40	気45	激49
サフィーネ	43	ひ8	熱15	幸20	補22	愛29	激55
ジノ	45	ひ1	必2	熱3	信25	気41	愛46
シモーヌ	44	ひ1	加5	生17	愛32	激43	動49
シュウ	38	ド1	ひ1	気10	幸12	熱16	覚22
セニア	47	信6	ひ10	生21	P41	激45	動54
ティアン	45	気1	ひ6	熱19	M26	覚32	激47
デメクサ	44	信1	生22	友26	激33	P40	動52
テュッティ	41	信1	気10	ひ14	愛25	生38	P48
ファング	42	ド1	熱5	ひ8	加37	気44	友53
プレシア	48	幸1	信15	補24	熱29	激38	動42
ベッキー	45	ひ1	根2	加7	必11	熱16	M38
マサキ	38	根1	加3	ひ7	幸10	必21	熱45
ミオ	40	ド1	ひ5	必17	鉄25	覚32	M39
ヤンロン	42	ひ1	必4	気10	報12	熱24	覚27
リューネ	39	ド1	ひ15	幸18	愛33	動46	熱47
ロザリー	45	愛14	ひ37	熱39	激41	幸46	動52
ロドニー	42	ひ1	必3	ド5	加16	熱23	鉄41

『再動』と『愛』は必須

敵の攻撃が激しい後半のHP回復の基本は「愛」。タフな敵が多い戦場では「再動」を



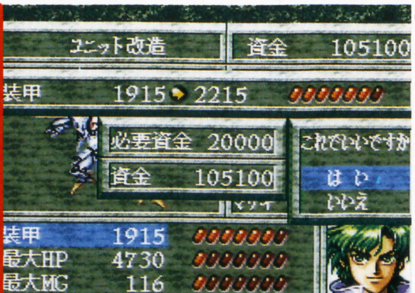


特殊技能は修得レベル～＋４の間で覚える。もしも覚えなかったらリセットしてやり直せ

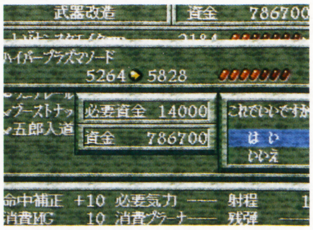
改造の基本は装甲とⓅ兵器を最高まで

ゲームを楽に進めるうえでのポイントは、装甲をまず最高まで改造してしまうこと。これにより中盤までの敵からはまず大きなダメージをうけなくなるので、敵とも余裕をもって戦えるのだ。身の安全が確保できたら、武器の改造に移ろう。そのとき、改造する武器は攻撃力で選ぶのではなく、移動後にも使用できるⓅ兵器を鍛えること。結局、敵への攻撃は背後からおこなうのが一番だからだ。少々の攻撃力の違いなど、背後からの修正で軽くひっくり返せるぞ。

なにはなくともまず、装甲、装甲



主戦力は必ず最高まで改造すること！



武器の改造は１つだけで十分。できれば気力を必要としないものを改造したい。攻撃力6000もあれば最後までイケるぞ

表中の精神コマンドにある根は根性、ドはド根性、信は信頼、友は友情、愛は愛、加は加速、熱は熱血、幸は幸運、必は必中、ひはひらめき、気は気合、激は激励、鉄は鉄壁、覚は覚醒、動は再動、補は補給、生は再生、PはP回復、MはM吸収、報は報復を表します。また、横の数字はそのコマンドを覚えるレベルです。

1つ1つのシナリオの流れを中心に進行チャートにそって攻めていく

今回の攻略範囲は前号の付録で攻略した「ファングの真意」と「バゴニアの思惑」以降。ゲームも佳境に入り、敵も2回行動をしてくるぞ。装甲の薄い魔装機は特に狙われやすいので、ZOCを利用して壁を作りつつ進軍していこう。



シュテドニアス、バゴニアともに特殊兵はレベル45から2回行動を開始。怨霊も同じくレベル47。…味方より有能？

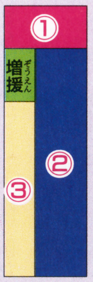
敵の増援に注意！



増援出現場所は事前にチェック

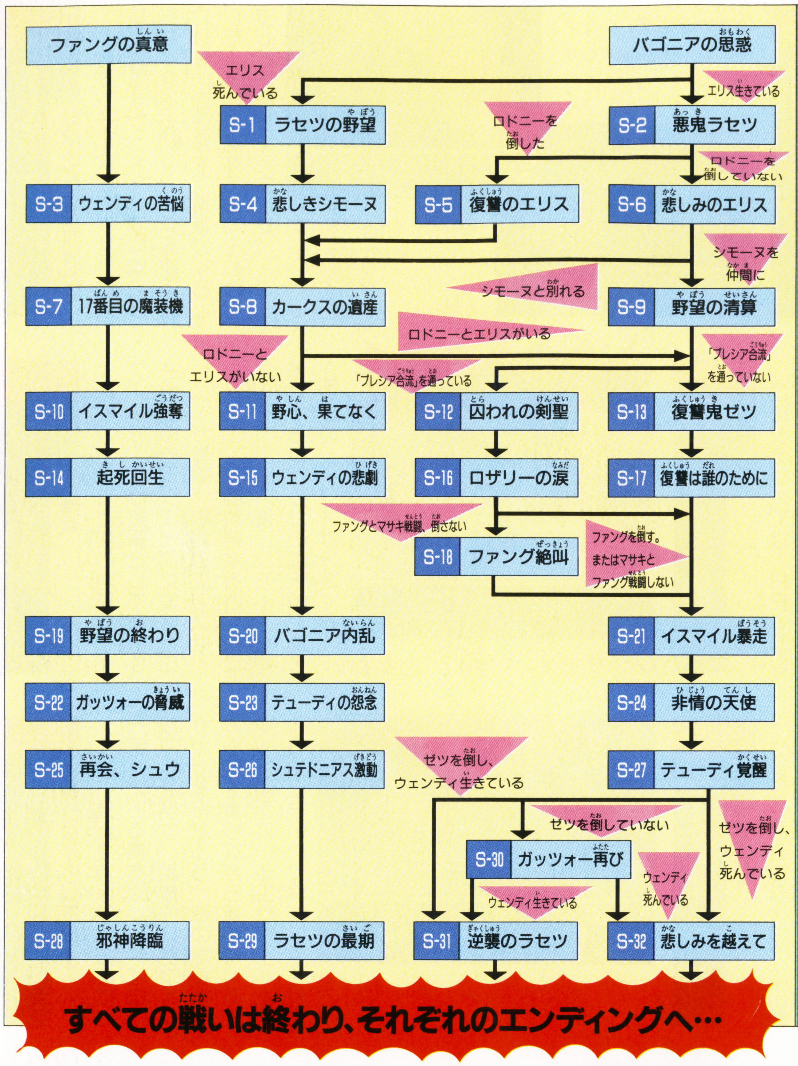
見出しの見方

2章をプレイしている方ならばもうご存じのことだと思うが、2章に入るとかなり多くのシナリオで敵の増援が出現する。今回はシナリオ名の横に増援の出現条件を記載したので、参考にしてほしい。



①今回の攻略でのシナリオナンバー
②シナリオタイトル
③増援の出現条件。「5ターン以降敵5体以下」の場合、敵が5体以下になった5ターン目の敵フェイズに出現

エンディングまでの進行チャート

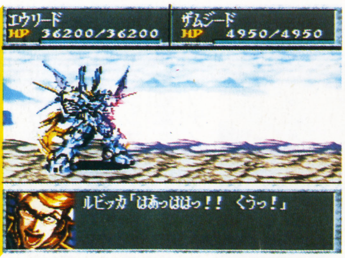


S-1 ラセツの野望

増援 4ターン以降敵5体以下

敵はかなり高い地形に位置しており、攻撃範囲を把握するだけで一苦労。こちらの攻撃は命中率が低下しているので、射撃されたら反撃せず防御だ。初期配置の敵を倒したら増援を迎撃すべく麓まで降りよう。狭い足場では背後を取れず、エウリードに苦戦は必至だ。

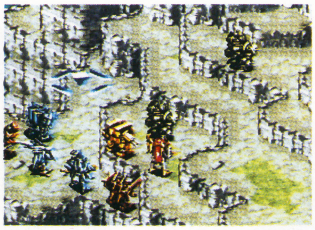
超魔装機エウリード



ルビッカの搭乗するエウリードのこのHP！さらにHP回復能力も持っている。…キツイ



増援はこの位置。味方の初期配置場所に出現する。ラセツはメッセージを残したまま撤退するので戦わなくてすむぞ


敵の背後をとるのにはかなり苦労する。射程の長いⓅ兵器を持っている魔装機を活用し、1機1機確実にしとめよう

S-2 悪鬼ラセツ

増援 4ターン以降敵4体以下

敵側にいるロドニーを倒すか、最後まで残すかでシナリオ分岐がある。ロドニーを倒さない場合は、マップ兵器の使用は厳禁だ。また、敵は風系と炎系が多いので、グランヴェールを中心とした炎系魔装機による攻撃が有効。ただ、増援のトゥルークにのみ注意が必要だ。



増援はこの位置から出現。こちらにつきっきりになるとラセツのジンオウが背後から攻めてきてかなりピンチになるぞ

S-3 ウェンディの苦悩

増援 敵全滅後

敵はすべてデモンゴーレム。中に数匹「金もの」が混じっているので、忘れずに「幸運」をかけて倒せ。2章に入ってからのデモンゴーレムは強化版で、下手な魔装機よりも攻撃力が高い。しかも無属性なので、相性のいい魔装機で防ぐこともできないぞ。また、増援はベッキーかティアンが敵全滅後に生存していた場合のみ出現。

増援は弱いデモンゴーレム（金）が6体。これは資金を儲けるチャンスだ。弱くてもベッキーかティアンを出撃させろ



S-4 悲しきシモーヌ
増援　5ターン以降敵5体以下

ここでシモーヌのジンオウに攻撃・反撃すると、S-11で仲間にならなくなるぞ。マップ兵器使用時には細心の注意を。増援がくるとシモーヌは撤退するのでそれまでジッと防御して待つのだ。



シモーヌから攻撃を受けても、絶対に反撃してはいけない。必ず回避か防御せよ。そして耐える



増援出現位置。ラセツとシモーヌは撤退するので注意するのはジョグただ1人。楽といえば楽だ

S-5 復讐のエリス
増援　4ターン以降敵5体以下

増援はマップ北西に出現するので、右に大きく膨らみながら初期配置の敵を倒そう。増援のうち、ジンオウはⓅ兵器を持っているので出現したターンに攻撃してくることもしばしば。増援も含め、敵を全滅させるともう一度増援出現。



この展開ではエリスは仲間にならない。なお、エリスたちを全滅させるとルビッカ率いる増援第2波がマップ北東に出現

S-6 悲しみのエリス
増援　敵全滅後

増援が出現した次の自軍フェイズ、シモーヌが援軍として登場し、その次の自軍フェイズにミオとロドニーが登場。敵側のエリスは、ロドニーで2回説得すると仲間になるぞ。クリア後、シモーヌを仲間にするかどうかの選択肢があり、この後のシナリオが分岐する。

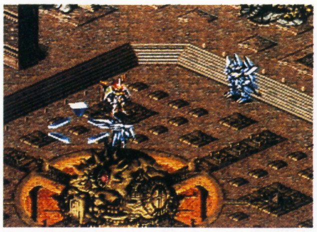
速攻でダイオンを倒せ!



厄介なダイオンは「熱血」マップ兵器で

S-7 17番目の魔装機
増援　なし

このシナリオでは、HP4万以上のイスマイル相手に、マサキとリューネだけで立ち向かわなくてはならない。イスマイルは攻撃力が低いものの、こちら2人は「気合」を持たぬため強力な武器を使えない。シナリオ前にディスカッターなどを改造しておき、ジワジワとHPを減らしつつ気力を上げ、マサキのアカシックバスターを。


「気合」の使えないマサキとリューネだけでこの強敵イスマイルを倒すにはとにかく攻撃を当てて気力を上げるしか…

S-8 カークスの遺産
増援　3ターン以降敵6体以下

まず、進路を確保するためにも一番北にある橋を渡ってすぐのゴリアテを倒す。距離的に言ってマサキが適役だろう。敵の増援は左から橋を渡りながら進んでくる。マップ南西にいるエウリードと挟まれると辛いので早めに手を打て。



増援で出現するルビッカは2回行動をしてくる。つまりダメージは2倍受けることに

S-9 野望の清算
増援　敵全滅後

ヤンロンはこのシナリオに出撃できない。そのため、HPの高い敵に苦戦は必至。マサキのアカシックバスターを資金の許す限り改造しておこう。増援のうち、ラセツの乗るエウリードは2回行動をしてくるので、何より先に倒すように。とりまきのダイオンは出現したターンにマップ兵器で倒せ。

ヤンロンが出撃できないということはマサキが踏ん張らなければならないということだ



S-10 イスマイル強奪
増援　なし

敵の大半が2回行動可能になっているため、敵に主導権を渡すと大変なことに。特に怖いのがジョグの乗るジンオウ。攻撃力が高く、再攻撃発動率も高いので、相性のいいテュッティで誘いだそう。

ここ、アカデミー付近には2回行動可能な敵が多く、激戦区になることは必至なのだ



S-11 野心、果てなく
増援　4ターン以降敵5体以下

増援はマップ北西に出現するので、攻撃範囲に入らないように南東でトゥルークと戦おう。早めにおびきだすのが鉄則。増援は出現するとすぐに移動開始。マップ中央の湖のあたりまで進んでくるぞ。また、S-4で攻撃していなければマサキでシモーヌを説得可能。



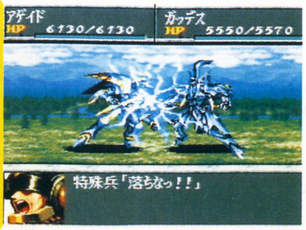
出現する増援はすべて2回行動が可能。一気に近寄ってくるので、北西を向いた状態で待機していよう

シモーヌをマサキで説得。味方になると2回行動ができなくなってる

S-12 囚われの剣聖
増援　なし

特殊兵のレベルが45に達しているので、アゲイドとギンシャスは2回行動をしてくる。ギンシャスは1ターン目から動き始めるのでマップ兵器などで処理しよう。一方、ボス的役割であるゼツは1回行動のみ。命中率も低いので楽勝。

2回移動に注意!



ゼツよりもレベル45特殊兵のほうがはるかに怖い敵なのだ。決っして油断めさるなよ、みなの衆

S-13 復讐鬼ゼツ
増援　なし

味方の初期配置のすぐ真下にいるベンディット4体は1回行動なので、マップ兵器で削りレベルの低い操者の肥やしにしよう。アゲイド+とギンシャス+は2回行動してくる強敵。1体ずつ確実に始末せよ。また、クリア後、プレシア・ゲンナジーがレベル42以上の場合それぞれ新必殺技を覚えるぞ。



クリア後、プレシアが覚える技は「くるみ割り人形」。ゲンナジーは「罪と罰」。いずれも改造でランクアップ可能なのだ

S-14 起死回生

増援 なし

川越えで一気にイスマイル、ジンオウ以外をマップ兵器で叩いてしまうのがもっともてっとり早い作戦だ。各個撃破する場合でも、橋を渡らずに中央の森から海に入る場所で守るのが一番安全。



⇧ザッシュが伝授してもらうのは「雷鳴剣」。改造でランクアップすると「冥皇活殺法」になる

⇩敵を待つ場合、装甲の薄い魔装機は必ず味方の後ろに待機させておこう。でないと…こんなことに



S-15 ウェンディの悲劇

増援 なし

敵はデモンゴーレムだが、レベル47を越える邪霊は2回行動してくるので要注意。無属性なので弱点をつく攻撃法はできないぞ。また、ここまで248ターン以内で進めてきた場合、2ターン目にアハマドが登場し、仲間になる。



⇧魔装機操者がアルバイト!? 世の中も変わってきたモンだねぇ。で、ここにくるまで何ターンかかっているかな？

S-16 ロザリーの涙

増援 敵全滅後

川向こうに敵部隊が集結しているが、橋を渡っていくのは狭くて危険だ。おとりを作ってこちらに引き寄せよう。このシナリオでマサキとファングが戦闘に入り、ファングが生存しているとS-18、ファングを倒すとS-21へと進む。



⇧ガッツォーには剣聖シュメルの脳が使われているのだ。…しかし…コイツだけは…!!

S-17 復讐は誰のために

増援 なし

ゼツ、ファング、ジノ、トーマスと名前付き操者が4人もおり、パッと見難しそう。だが、ギンシャス＋に乗るファングとトーマスの攻撃は装甲を最高に改造したザムジードならダメージはない。また、ゼツはあいかわらず能力が一般兵士より低いので敵はジノ1人も同然。1体ずつ着実に倒すこと。

⇩ゼツはこのシナリオで死んでしまうので、S-30に進むことはできなくなるぞ



S-18 ファング絶叫

増援 2ターン

ゼツは2ターンで十分倒せる相手。増援がくると厄介なので一気に倒してしまおう。1章で「ライバル」を通っており、マサキがファングとの勝負に勝っている場合は、クリア後ファングが仲間に。

⇩ファングはNPCとして行動。ついに彼と志が通じ合う時がきたのか？ 頼もしい限り



S-19 野望の終わり

増援 敵全滅後

シナリオ開始直後はマサキ・リューネ以外のメンバーで戦わなければならず、敵に押されがち。4ターン目に彼ら2人が援軍として登場するので、それまではあまり前に進まないように。増援は敵全滅後に出現するので、麓付近までジオウをおびき出すのがよい。

⇩狭い場所での戦いを余儀無くされるので、Ⓟ兵器の強化は念入りにしておこう。ボスキャラ級の敵が辛いぞ



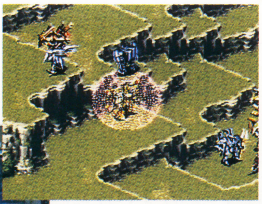


⇧シュテドニアス軍との最後の戦い。広い場所で戦闘に持ち込むのだ！

S-20 バゴニア内乱

増援 敵全滅後

まずは北東に進撃、北西を向いて待機。その位置からマップ兵器でザコを倒しつつ、ゼツを狙おう。初めに待機した場所はうまく増援が移動を始めない場所なので、少しずつおびき出して倒していける。



⇩ゼツを倒したことで、バゴニアとの問題はカタがつく。さぁ、残るはシュテドニアスだけだっ！



⇧ゼツは「報復」を使用することがまれにある。使われたら一番弱い攻撃で打ち払うのを忘れずに

S-21 イスマイル暴走

増援 なし

2ターン目自軍フェイズに、ベッキー、デメクサ、プレシアの優先順位で仲間にいれば1人だけ援軍として登場。援軍の力を借りなくても、ディスカッターとディバインアームの改造が進んでいるなら、「熱血」併用で難なく倒せる。



⇧イスマイルは最初からこちらに背後を見せているのでラクなのだが、武器の改造を怠っているとお話にならないぞ

S-22 ガッツォーの脅威

増援 2ターン以降

2章「シュメルとロザリー」でロザリーの説得に失敗している場合、2ターン目にロザリーが敵として登場。説得はできないぞ。ガッツォーに乗るゼツは今までとは違い、特殊技能のレベルが格段に高い。分身には「必中」で対応だ。



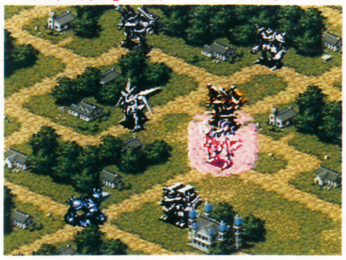
⇧いくらHPを減らしても、完全に洗脳されてしまったロザリーはもう仲間にはならない…

S-23 テューディの怨念

増援 なし

最初はマサキとミオだけで戦うことになる。ミオは「鉄壁」を使い、敵の攻撃を引きつけよう。2ターン目にはテュッティたちが援軍にかけつけてくれるので、急いで合流。彼女たちの出現した場所は森に囲まれているので非常に守りやすい。弱い仲間をZOCでかばいつつ戦おう。「再生」も使い所だ。

⇩弱い味方をテューディのイスマイルから守るため、「再生」を使ってオトリを作るんだ



S-24 非情の天使

増援 敵全滅後

敵の増援には、攻撃力が高いヴォルクルスが存在する。大きなダメージを受けないためには、まず敵1体を残してフェイズ終了。次のフェイズで敵を倒せばほぼ全員が行動できる状態で増援に臨める。



ヴォルクルスの攻撃力は非常に高いので、マサキとヤンロンが行動終了状態で出られるとキツイ

HP40000を超えるヴォルクルス。倒すにはやっぱり強力な武器に「熱血」をかけて攻撃したい



S-25 再会、シュウ

増援 敵全滅後

シナリオ開始時にネオ・グランゾンに乗るシュウとウィーゾル改に乗るサフィーネが仲間になる。デモンゴーレムはネオ・グランゾンの「熱血」マップ兵器で一掃可能。だが、次の最終シナリオに向けて最後のレベルアップを図ろう。



ネオ・グランゾンの持つマップ兵器グラビトロンカノン。シュウなので「熱血・幸運」もできる。資金稼ぎも1発でOK

S-26 シュテドニアス激動

増援 5ターン以降敵5体以下

横1列の隊形を組みつつ、北西へ向かって進んでいこう。敵の増援はマップ北西に出現するため、出現直後から戦闘に入るぞ。デュラクシールはHP50%以下で撤退するが、マップ兵器に注意しよう。

1列に並んで進むのが背後からの攻撃を防ぐ一番の得策なのダ

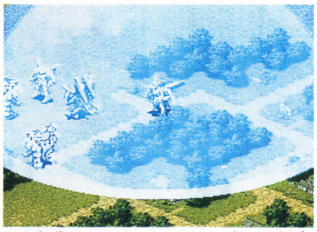


デュラクシールの持つマップ兵器、タオーステイル。範囲内の敵味方すべてにダメージを与える

S-27 テューディ覚醒

増援 なし

マサキとリューネだけで戦わねばならないが、デュラクシール2体はHP70%を切れば撤退する。テューディは1章「デモンゴーレム掃討」でペンダントをウェンディにあげていればマサキ→リューネの2人がかりで説得ができるぞ。

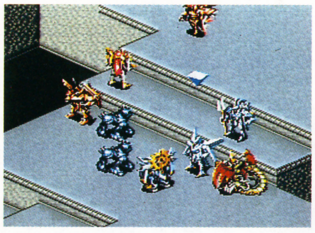


「熱血」をかけたマップ兵器を4連発もすればデュラクシールを2体とも追い払うことが可能だゾ

S-28 邪神降臨

増援 デモンゴーレム全滅後

シュウはシナリオ開始直後に敵側に回ってしまう。ヴォルクルスを1体ずつおびきだして倒しながらシュウに接触するチャンスを窺おう。マサキで2回説得すれば再び仲間になる。また、敵の攻撃力が強いので、精神コマンドを使うだけの操者は初期配置場所に待機。



ヴォルクルスはともかく、ネオ・グランゾンに接近されると非常にマズイ。ただ、攻撃に耐えることができれば好機!

マサキで2回説得することでシュウを邪神の呪縛から解き放てる。ファンならこのシチュエーションに超燃え! だね



私を怒らせた罰です



シュウに「再動」をかけ、背後から「熱血」縮退砲を2発もブチ込めばクリアはすぐそこ

S-29 ラセツの最期

増援 敵全滅後

精神コマンド使用のために出撃させたキャラは初期配置場所に待機させ、ヤンロン→マサキの連携で敵を倒していく。1ターン2体ずつおびき出そう。すべての敵に対しこの攻撃パターンが通用するが、ジンオウ以外には「熱血」を。



ラセツが乗るのはシュテドニアス最強の魔装機バイラヴァ。ちなみに隣はルビッカだ

S-30 ガッツォー再び

増援 なし

敵の総数は6体と少なく、敵の質もそれほど高いわけではない。ゼツの乗るガッツォーは移動後でも射程6のオメガブラストを装備している。下手をするとりまきのダイオンを倒す前から戦闘になることも。このシナリオ以前に、テューディを倒したか、説得に成功したかで最終シナリオが変化。

バカ言ってんじゃねェ。人の命を計れる秤なんてこの世の中にゃぁ存在しねぇんだよ!



S-31 逆襲のラセツ

増援 敵全滅後

1ターン目からすべての敵が進撃してくるので、テュッティは「再生」を使って囮になろう。その時、少しでもHPがもつように必ず敵の攻撃は防御すること。攻撃してもどうせHP回復能力で回復されてしまうからだ。増援のイスマイルは、大地系なのでマサキで攻撃。

「再生」はシナリオ開始直後に使っておいて損のない、かな〜り使える精神コマンドだ



S-32 悲しみを越えて

増援 なし

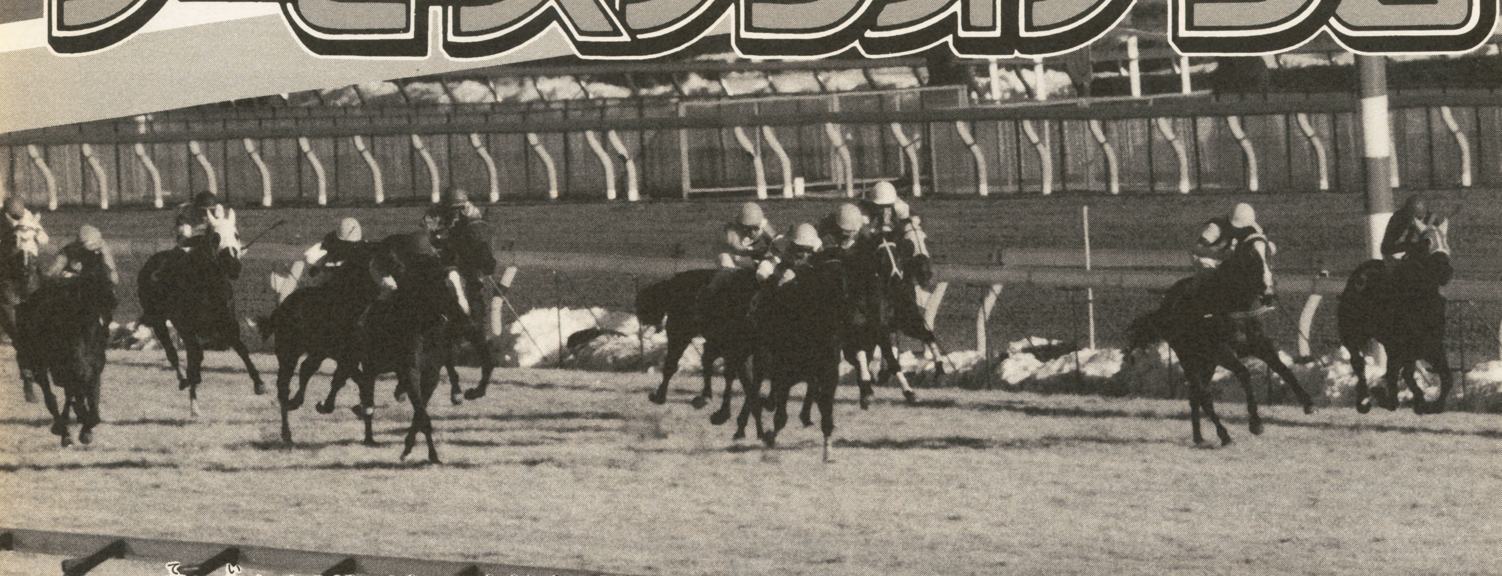
ザコの数が少ないので、マサキとヤンロンの気力を上げるには「激励」を使うことになる。イスマイルなどを含め、敵すべてが1ターン目からこちらに寄ってくる。3機とも高い攻撃力を持っているので、マサキとヤンロンに「再動」をかけ、3回行動可能にしてしまおう。2人の連携で1体ずつ倒せ。



すべての因縁には、正樹が終止符を打つ!! 地上人とラ・ギアス人の想いを込めて…さよなら、ウェンディ…!!!!

スーパーファミコン

ダービースタリオン96



ついに手に入れた『ダービースタリオン96』。しかしそこには最強馬生産というイバラの道が待っていた…。そんなダビスタフリークに贈る熱い攻略を受け取ってくれ！

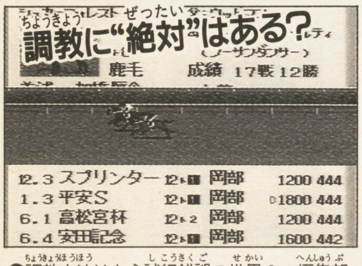
発売中　アスキー　12800円 消費税別

24M＋256KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

目指せ最強馬ブリーダー！

「96」版 配合と調教のテクニック

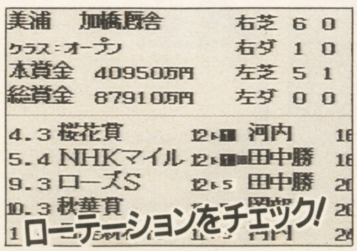
調教に"絶対"はある？



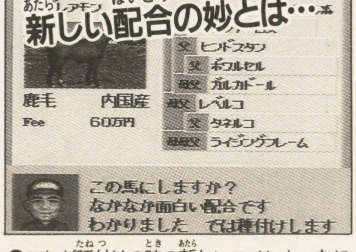
⬆調教方法はもう試行錯誤の世界？　編集部のうんちくでも読んでヒントにしてみては

⬇レース番組も一新され、ローテーションの組み方にもとまどっているんじゃないかな

ローテーションをチェック！



新しい配合の妙とは…



⬆これが種付けの時の新しいコメント。なにげないこの言葉には深い謎が隠されている…

みんなハマってるかなーっ！『96』って前作とどこが違うの？なんてこと言ってる人、もういないよね。ちょっとプレイすればその奥の深さにビックリ！特に、新しい配合システムには頭を悩ませているのでは…。本攻略はファミマガ独自の理論を展開。なめるように読むべし！

DERBY STALLION 96

誰もが求める最強の配合

『96』では"面白い配合"がカギ

『ダビスタ』の新しいキーワードとなった"面白い配合"。『96』の最強馬はこれとニックス、インブリードを同時にすることで生まれるようだ。しかしニックスや有効なインブリードがあると、"面白い配合"であってもコメントには出てこない。つまり隠された"面白い配合"の法則性を見つけることが重要なのだ。そこで仮説をたてて"面白い配合"を探ってみた。

異系どうしの配合が"面白い配合"なのか？

サラブレッドは開祖といわれる3頭の馬から発展した3系統に分かれている。この異なる系統どうしを配合するという理論が、実世界には存在する。今回はそうした配合理論をモデルに考えてみた。

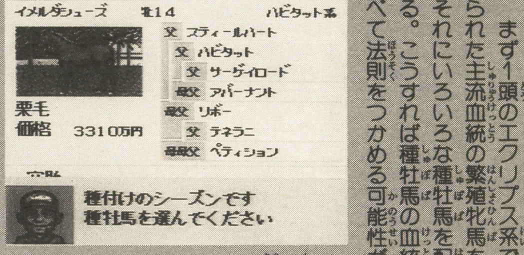
まず左の表を見てほしい。3系統ともうひとつ、いわゆるアメリカン・ダミー系をとりあげた。この系統はエクリプス系なのだが、どこかでサラブレッド以外の馬の血が入っていると言われているので異系と見なしている。この表の中で主流血統と言われ、頭数も圧倒的に多いのがエクリプス系。そこでどうしてもエクリプス系どうしの配合になりがちになる。しかしそれを繰り返していくと血の力が弱くなっていくので、他の3系統の血を配合して血の力を復活させなければならない。『96』の"面白い配合"はこのような要素をとりいれたシステムなのではないか。実際にプレイをして確かめてみた。

配合のポイントとなる(?)4つの系統

■エクリプス系　（開祖：ダーレーアラビアン） ノーザンダンサー系　ヘイルトゥリーズン系　ネヴァーベンド系　プリンスリーギフト系　ボールドルーラー系　ゼダーン系　など	
代表種牡馬	ノーザンテースト　サンデーサイレンス　トニービン　サクラユタカオー　など
■マッチェム系　（開祖：ゴドルフィンアラビアン） インテント系　レリック系　など	
代表種牡馬	マークオブディスティンクション
■ヘロド系　（開祖：バイアリーターク） マイバブー系　クラリオン系　トゥルビヨン系　など	
代表種牡馬	シンボリルドルフ　ノーリュート
■アメリカン・ダミー系 レイズアネイティヴ系　トムフール系　など	
代表種牡馬	ヘクタープロテクター　オグリキャップ

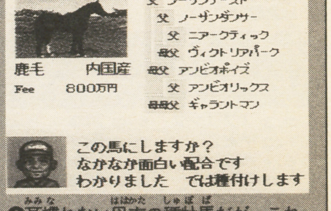
検証1 主流血統牝馬で配合

まず1頭のエクリプス系で固められた主流血統の繁殖牝馬を選び、それにいろいろな種牡馬を配合する。こうすれば種牡馬の血統を比べて法則をつかめる可能性がある。

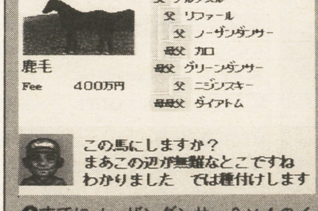


なつかしいスティールハートを父に持つ。母父もリボーと血統的には古くさいイメージ

選んだのはイメルダシューズ。父方ハビタット系、母方リボー系とエクリプス系以外の血は見当たらない。これにノーザンダンサー系の種牡馬を配合することにした。インブリードが発生してコメントが確認できなかった例をのぞいた残りの24頭中"面白い配合"になったのが16頭、ならなかったのが8頭。判断しやすい例を2つ下の写真に載せた。右のアンバーシャダイが"面白い配合"になったのだが、母方の血はトゥルビヨン系で異系の血が混ざっている。左のナスルエルアラブは"面白い配合"ではなかった例。こちらには異系の血は見当たらない。ここに紹介できなかった他の組み合わせでもこのような傾向がみられた。



耳慣れない母方の種牡馬だが、これがヘロド系に属するトゥルビヨン系の血。"面白い配合"が出やすいかも



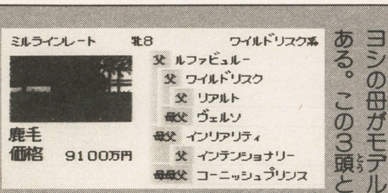
すでにノーザンダンサー3×4のインブリードを持っている。ノーザンダンサー系の血が強すぎて使いづらそう

検証2 現実のGI馬を再現

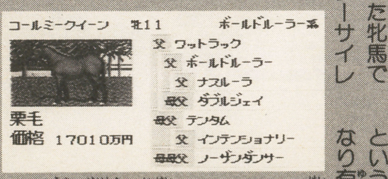
『96』では去年の競馬界を賑わせた3頭のサンデーサイレンス産駒のGI馬を再現できるが、そのいずれもが"面白い配合"になることが判明。その配合を試してみた。

左の写真は上からそれぞれフジキセキ、ジェニュイン、タヤスツヨシの母がモデルとなった牝馬である。この3頭とサンデーサイレンスとの配合はいずれも"面白い配合"。やはり血統を調べてみると異系の血が混ざっていることがわかる。そして両親の能力の高さもあるのだろうが、このなんのへんてつもないアウトブリードがかなり走るのである。詳細は不明だが、"面白い配合"が能力の底上げをしているのは間違いないぞ。

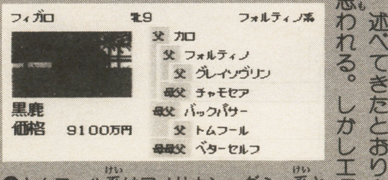
異系どうしの配合が"面白い"というのは、述べてきたとおりかなり有力と思われる。しかしエクリプス系以外の種牡馬を使えばすべて"面白い配合"になるとは限らないのだ。どうやら主流血統と異系のバランスも関係するらしく、確かな法則はつかめていないのが現状。でも『ダビスタ』の世界がさらに広く深くなったことは間違いない。みんなも"面白い配合"の謎にトライしてみてくれ！



母方の血統はマッチェム系で非主流の血。インリアリティのインブリードもオイシイ



この馬の母方も異系であるマッチェム系。この馬も"面白い配合"にうってつけ？



トムフール系はアメリカン・ダミー系と見なされる。和合性が高い血と言われてる

ダビスタでも強い！



フジキセキが果たせなかったクラシックの勝利

DERBY STALLION 96

ローテーションの組み方と効率のよい調教法を知れ

『96』を実際にプレイしてみて、その感覚が前作と違っていることに気付いた人は多いと思う。まず、馬の体調変化（特に調子の下降）が緩やかになったようだ。これは、レース後のコメントで「～疲れているようです」が出ても、そこから2、3週間は調子が持続するあたりに見て取ることができる。そこで、次のページからは、『96』にあわせた実戦的な調教法のパターンを見ていくぞ。さらに、このページでは『96』のタイプ別GIローテーションを紹介するので、調教法とあわせて参考にしよう。

クモスケ	牡8	父：ノーリュート	
434kg		母：プチカプリース	
-8		（ノーザンダンサー）	
鹿毛		成績 29戦13勝	
美浦 吉松厩舎		右芝 10 4 1 7	
クラス：オープン		右ダ 0 0 0 0	
本賞金 63950万円		左芝 3 1 2 1	
総賞金 143880万円		左ダ 0 0 0 0	
5.1 天皇賞・春	12ト1	柴田善	3200 456
6.4 安田記念	12ト1	柴田善	1600 456
7.4 宝塚記念	12ト1	柴田善	2200 454
10.1 凱旋門賞	12ト4	柴田善	2400 440
11.4 ジャパンカップ	12ト1	柴田善	2400 452

⬆実戦的な調教と、出走ローテーションを

4歳牡馬・牝馬クラシック路線

まずは、ダビスタプレイヤーなら必ず制覇へのこだわりを持っているであろう4歳クラシック路線から。新設GIによって大きく変わった（特に牝馬）レーススケジュールの傾向と、それに対するローテーション対策を考える。

3～4歳牡馬

牡馬、牝馬ともに3歳GIあたりをスタート地点として考えてみよう。問題は、各GIの間の過ごし方。問題は、本賞金額が規定に満たない場合は、もちろんトライアルレースなどを利用。問題の皐月賞～ダービー間だが、「皐月出走後放牧」と「調子ピーク前に皐月登録」の2通りの対応策がある。後者の場合、間にNHKマイルにも出走できるぞ。

12・2 朝日杯3歳ステークス
放牧、または
弥生賞
スプリングSなど
↓
4・4 皐月賞
青葉賞など
↓
（5・4 NHKマイルカップ）
↓
6・3 日本ダービー
放牧、または
神戸新聞杯
京都新聞杯など
↓
11・1 菊花賞

3～4歳牝馬

牝馬の場合、その気になれば牡馬クラシックへも参戦できる。桜花賞～オークス間は牡馬同様に、2つの方法が考えられる。場合によっては、オークスのあとに宝塚記念を使ってから放牧、というパターンも良い方法だ。

12・1 阪神3歳牝馬ステークス
放牧、または
クイーンC
チューリップ賞
報知杯4歳牝馬特別など
↓
4・3 桜花賞
オークストライアルなど
↓
（5・4 NHKマイルカップ）
↓
6・2 オークス
放牧、または
ローズSなど
↓
10・3 秋華賞
↓
（11・2 エリザベス女王杯）

8	桜花賞（GI）			1600m（右・芝）	
1	1 ⊛アイドルマリー	::::	牝4	55	田原
2	2 ラックムゲン	::::	牝4	55	河内
3	3 マドモァゼル	◎◎◎◎	牝4	55	岡部
4	4 エイシンサニー	△::△	牝4	55	岸
5	5 ⊛ユキノサンライズ	△△△:	牝4	55	増沢
	6 ⊛ユキノビジン	△▲△▲	牝4	55	安田富
6	7 ⊛ヤマタケサリー	::::	牝4	55	柴田善
	8 エイシンウイザード	:△::	牝4	55	小池
7	9 ⊛ファンドリポポ	::::	牝4	55	南井
	10 アドラーブル	▲○○○	牝4	55	村本
8	11 シャダイカグラ	○△▲△	牝4	55	武豊
	12 スカーレットブーケ	::::	牝4	55	千田

⬆スタミナのある馬はクラシック向きだね

古馬は短、長距離路線に分かれる

5歳以降、古馬になってからのGIレースは、大きく短距離のものと、中、長距離のものの2つに分けられる。この頃になれば、自分の馬の適性距離もしっかりと把握できているはず。各馬によって、どちらの路線を歩ませるかはっきりと決めておこう。難易度的には、中、長距離路線の方が格段に高いので、よっぽどの能力馬でないと太刀打ちできない。基本的には短期距離路線がメインになるはずだ。

短距離路線

短距離（マイラーを含む）馬向きのGIは、年に4レース。入厩はレースの1カ月～半くらいが目安だ。6月4週の安田記念の後調子が落ちないようならば、7月4週の宝塚記念へ出走後に放牧というのがオススメの流れだ。

6・1 高松宮杯
↓
6・4 安田記念
放牧、または
京王AH
セントウルSなど
↓
11・3 マイルCS
CBC賞など
↓
12・3 スプリンターズS

中、長距離路線

天皇賞・春の後は、一度放牧してから宝塚記念へ。天皇賞・秋から有馬記念まで全レース使いたい場合は、秋天への登録はピーク前に行うこと。

5・1 天皇賞・春
放牧
↓
7・4 宝塚記念
放牧
↓
10・4 天皇賞・秋
↓
11・2 エリザベス女王杯
↓
11・4 ジャパンカップ
鳴尾記念など
↓
12・4 有馬記念

GIレースの出走条件

GIレースの出走条件から、特に4歳戦をピックアップ。
桜花賞～本賞金1200万。チューリップ賞、4歳牝馬特別3着。アネモネS2着。
皐月賞～本賞金1200万。弥生賞、スプリングS3着。若葉S2着。
オークス～本賞金1600万。桜花賞4着。スイートピーS2着。オークスT3着。
日本ダービー～本賞金1600万。皐月賞4着。青葉賞3着。プリンシパルS2着。
秋華賞～本賞金1600万。クイーンS、ローズS3着。
菊花賞～本賞金1600万。セントライト記念、神戸新聞杯、京都新聞杯3着。
NHKマイル～本賞金1600万。NTZ4歳S3着。
各1つ以上を満たせばOK。

ダビスタ96ロバ耳情報▼適性距離に要注意 出走レースの距離がバラバラだと結果が落ち込みやすい。例えば高松宮杯→宝塚記念といくと、直線で失速してしまうことが多いようなのだ。

基本的に3歳の1～2月に出たもので全部で、3月以降は同じものの繰り返し。もし3月以降に新コメントが出たら、その産駒は晩成か高素質馬のようだ。

キミとオイラの 調教哲学 PART 1



まがこぽ牧場 専属調教師 T.Kの場合

さて、ここからはいよいよ実戦的調教論の講義。ウチの牧場の調教方針は、「牧場長を信頼する」ことが基本。オイラがもっとも効果的と自負する調教法を頭に叩き込むように。そうそう、オイラの後に2人出てくるけど、そっちも参考程度に見ておいてね。

調教の方法と効果

単走	ダート	スタミナを強化する調教。脚元への負担も軽く使いやすい	併せ馬	ダート、芝ともに勝負根性を強化する。と同時に、各スタミナやスピードの強化もなされる
	芝	スピードを強化する調教。脚元への負担が大きく過度の使用は危険		
ウッド		ウッドチップを敷き詰めた馬場。単走のみだが、スタミナを強化。脚元への負担はダート以下		
坂路		スピードを強化。芝に比べてはるかに脚元への負担が軽い。ただしレースでの故障率がアップ		
プール		馬体重調整用。能力の強化にはつながらないが、調子の変化が少ないので、レース間に便利		

心得 牧場長の言葉に従って調教！

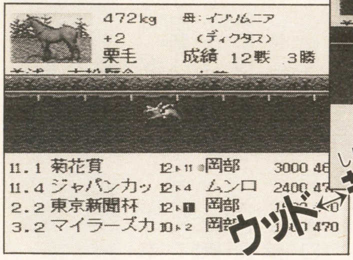
3歳 GOサインで入厩 芝併せ、坂路中心

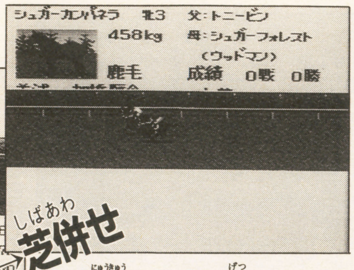
入厩は、牧場長のOKサインで。3歳は基本的にスピード強化の年だ。比率的に、スピード調教：スタミナ調教＝3：1くらいと考えると分かりやすいっしょ（か?）。

3歳時の調教ローテーション

4月	5月	6月	デビュー後
しぼる	芝中心	調整	休みも入れる
体重の軽い馬、脚元の弱い馬は「強め」。丈夫で大きい馬は「一杯」も使う	5月1週あたりでプールだけの中休み。そこからまた追って、ベスト体重へ	「併せ」の連続で調子が下降しはじめたら、早めに最低ラインへ持っていこう	レース直後の週は、基本的にお休み。レース間の調教は、ウッド以外の単走が○

3歳時のスタミナアップは、このウッドチップがヨイ。脚元への負担が軽い

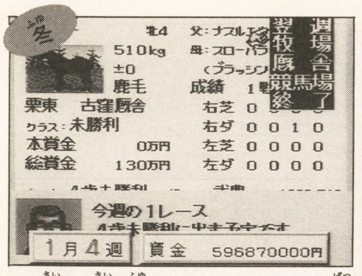




入厩から1～2カ月は、ひたすら芝・併せ・強めと坂路で絞る

4歳 狙うはクラシック ダート中心に切りかえ

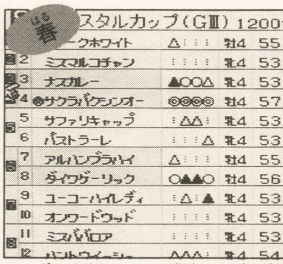
4歳になったら（1月1週からとまでは言わないが）、今度は一転してダート中心の調教に切り替えだ。スピード調教との比率は、だいたい3歳時の逆くらいでね。クラシック戦までに十分なスタミナを身につけておくのだ。うん。



3歳～4歳の冬。クラシックまでの3カ月は放牧＆調教。レースはタイミングが合えば



夏は4歳限定戦が少ない。秋口早めに入厩して9月あたりをねらってみるといいかも

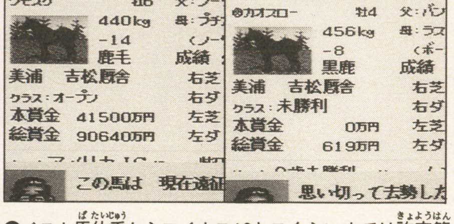


3月1週くらいが入厩の目安。本賞金が足りない場合は直前のトライアルで稼げ

古馬～ 馬のクセを知り1～1.5カ月で仕上げる

馬にはそれぞれ個別の体調の波というものがあって、仕上がりやすい馬、にくい馬いろいろいる。レース前の調教は、1カ月～2カ月の間で仕上げるのが普通。1・2週目の併せ調教で、コメントを「毛並みもガラッと～」まで持っていき、レース3・4週前で「調子が上がって～」、1・2週前に「順調に～」まで持っていけるように馬ごとに工夫するといいよ。

馬体重の幅を把握しよう

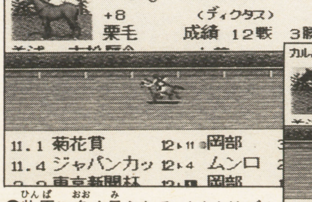


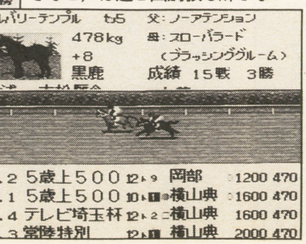
ベスト馬体重からマイナス10キロくらいまでは許容範囲。能力の高い馬なら、さらに4、5キロ減っても…

調子の個体差に対応

仕上がりの悪い馬の場合、週2回追い（併せ馬なり）なんかもわりと効果的。逆に体調の変化が激しい馬（牝馬に多い）は、プールを使ってみると仕上がりを多少延ばせるはずだ。今回、プール調教のスタミナアップはほとんどないから、あくまで馬体調整用だね。

体調が変化しにくい馬は、併せを続けて使う。場合に寄って（急ぐときなど）は週2回調教も辞さない

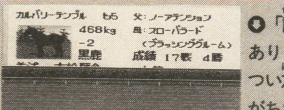




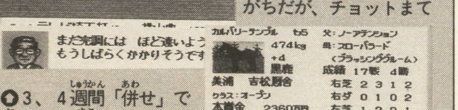
牝馬に多く見られるバイオリズムがノコギリタイプの馬は、単走、プールを間に適度にはさむこと

ワンポイントアドバイス “放牧”の判断

馬の調子は、最低ラインにすればまた上向くようになっているので、厩舎内ですべてコントロールすることもできる。しかし、疲労が蓄積されるので年に2、3回は必ず放牧に出そう。そのとき、調子が下り坂の場合は馬体重が放牧中に激減する場合があるので気をつけること。逆に上り調子のときはブクブク太るぞ。ちなみに3歳時は脚の弱い馬以外は放牧は必要ナシ！



「調子は良くも悪くもありません」のコメント。つい放牧に出してしまいがちだが、チョットまて



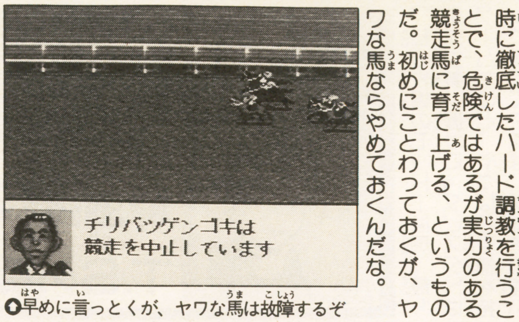
3、4週間「併せ」で追えば、「少しずつ～」のコメントになる。体重回復を待って再び調教！

俺とお前の 調教哲学 PART 2



はみーの牧場 専属調教師 H.Sの場合

心得 スパルタ調教で能力の底上げを



⬆早めに言っとくが、ヤワな馬は故障するぞ

調教がもっとも能力に影響するのは3歳時、それもデビュー前だ。それならば、3歳のうちにハードな調教をすることで、愛馬の能力は何割も上昇する…と言えるだろう。オレの調教方針は、この3歳時に徹底したハード調教を行うことで、危険ではあるが実力のある競走馬に育て上げる、というものだ。初めにことわっておくが、ヤワな馬ならやめておくんだな。

3歳 成長のポイントはデビュー前にアリ

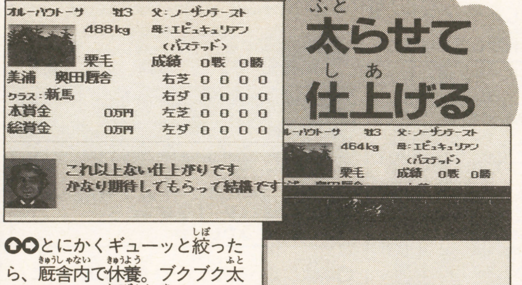
まず3歳調教のポイントは、1月にいきなり入厩。牧場長のコメントは、ハッキリ言ってどうでもいい。そして、2月までは水曜がダート・併せ・一杯、木曜はウッドの一杯だ。木曜は坂路でもいい。また、体重を絞っていくうちに、途中で「これ以上ない仕上がり〜」というコメントが出るはず。この時点の体重はチェックしておこう。

丸2カ月をハード調教でこなしたら、3月は放牧で休養。放牧はスタミナが落ちるので、この休養は最初で最後だ。再入厩の後は、調子が落ちるまで徹底的に絞る。そこまで調教したら、後は放っておこう。体重が回復してベスト体重を越えるころ、愛馬は仕上がっているハズだ。これで愛馬の能力は、かなり底上げされているぞ。

3歳英才教育法

1月〜2月	3月	4月〜5月	6月〜	7月〜	
しぼる	コメント	しぼる	太らせる	調整	デビュー
水曜は「ダート・併せ・一杯」、木曜は「ウッド・一杯」。休養の必要は一切ナシ、鍛えに鍛えまくる	疲労が溜まると能力が伸びにくいので、1度だけ放牧。この期間で牧場長のコメントを確認しておくべし	1月よりやや甘くなり、水曜は「芝・併せ・一杯」、木曜は「坂路」。調子の善し悪しは気にしないこと	体重がベストになるまで、厩舎内で完全休養。これまでの調教の内容からいって、6月では復調しないはず	併せの調教をメインに、調子と体重を調整する。馬体はかなり細いと思うので、体重が戻るまでは休養も	デビューの時期は、体重がベストの±4キロ、調子が「毛並みもガラッと〜」のとき。それまでジッと待つ

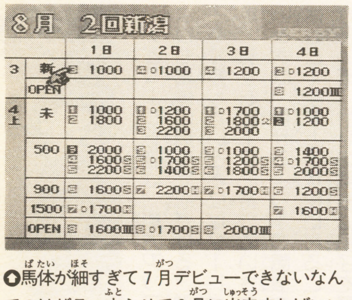
太らせて仕上げる



⬆➡とにかくギューッと絞ったら、厩舎内で休養。ブクブク太らせるうちに突然仕上がるのだ

7月にこだわるな

オレの調教法だと、馬によってはデビューが遅れることもあるだろう。しかし、7月デビューにこだわる必要はまったくない。仮に7月1週に「少しずつ調子が〜」程度の調子だとしたら、8月に出走すればいい。肝心なのは早いデビューよりも、調子が登り調子の「勝てる」レースを選ぶことだ。

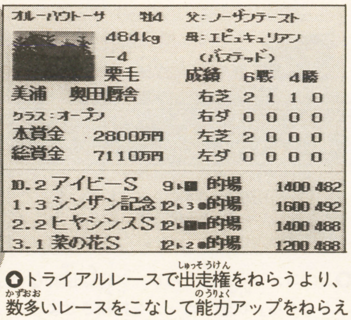


⬆馬体が細すぎて7月デビューできないなんてのはザラ。太らせて8月に出走すればいい

4歳 多めの出走が調教の代わり

4歳になってからはハードな調教をするのではなく、多めに出走して愛馬の距離適性を計ろう。3歳戦ならスピードだけで競馬になるが、4歳になってからは距離が重要な問題になる。また、レースに出ればスピード、気性の能力がアップするのもポイントだ。通常の調教はソフトに切り換え、とにかく多めに出走させよう。能力も高まるし、賞金にも余裕が出る。

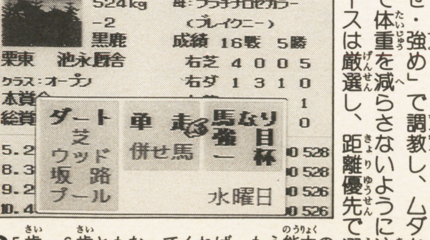
トライアル不要!



⬆トライアルレースで出走権をねらうより、数多いレースをこなして能力アップをねらえ

古馬〜 調教内容よりも体重がポイント

4歳で十分な賞金を稼ぎ、出るレースを選べるような身分になったら、もう調教は必要ない。晩成ならともかく、大半の馬は5歳以降はスピードが伸びないからだ。そうなれば、調教のねらいは体重調整だけになる。古馬には芝と坂路の効果が薄いため、調教はダートオンリーでいこう。次に条件馬については、とにかく底力のアップをねらう。ひたすら「ダート・併せ・強め」で調教し、ムダな出走で体重を減らさないように注意。レースは厳選し、距離優先で選べ。



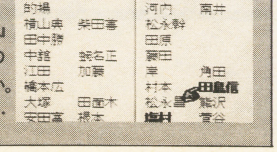
⬆5歳、6歳ともなってくれれば、もう能力の上昇は望めない。調教は体重調整だけを重視

ワンポイントアドバイス 騎手選び&指し示じ

騎手選びで重要なのは、連続して乗ってくれそうな騎手を選ぶこと。乗り替わりは馬の気性が悪くなってしまう。よっぽど自信がない限り、有力馬を持っている超一流騎手は避けておこう。オススメは関東なら田中勝、関西なら松永幹など。次に戦法は、直線が非常に長い東京だけは「差し」、他は「先行」がオススメ。『96』は最後の直線でやたら壁ができやすいためだ。



⬆岡部や武豊などは、大レースになると自分の有力持ち馬のほうへ行ってしまう。ヒドイ…

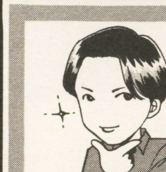


⬆差しが有効だった「3」に比べ、ミョ〜に最後の直線で詰まることが多い。先行のほうが無難では…

ダビスタ96ロバ耳情報▼馬体重のヒミツ

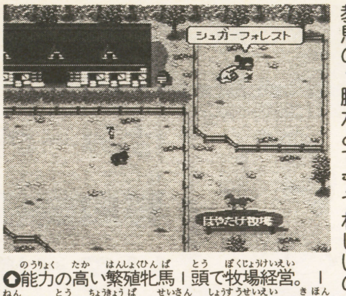
馬体重がベストより重い馬は故障しやすく、スピードがにぶる。逆にベストより軽い馬はイレ込みやすく、道中引っかかりやすくなってしまうぞ。

私と貴方の調教哲学 PART 3



はやたけ牧場 専属調教師 T.Sの場合

私の牧場のモットーは馬"最"優先主義。確かに『ダビスタ』はゲームだけど、やっぱり愛情を持って育ててやれば、必ずその想いが馬にも伝わるはず。あまり牧場を広げてたくさん調教馬をかかえると、一頭一頭に目が行き届かなくなるので、小さい牧場でこぢんまりとやってます。名前も考えに考えてぴったりのを付けてあげる。思い入れが深い分だけ、自分の調教馬の1勝がとてもうれしいのだ。



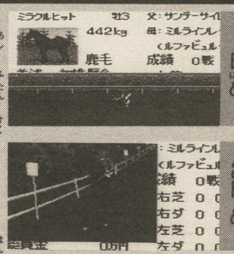
能力の高い繁殖牝馬1頭で牧場経営。1年に1頭の調教馬を生産し少数精鋭が基本

心得 あわてず急がず じっくり調教

3歳 毎週コツコツ ウッド強めと坂路

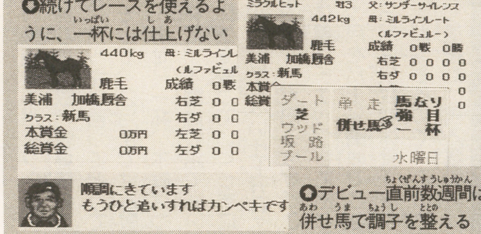
デビュー前の調教は特に変わったことはしてない。たんたんとウッドと坂路の調教を繰り返し、スタミナとスピードをアップ。『96』では3歳時にソエが出やすいので、馬にいちばん負担の少ないダートと坂路で調教するのがポイントといえばポイントかな。確かにほかの調教師より故障は少ないのだ。

基礎能力アップ



足に負担の少ないウッドと坂路調教なので週に2日調教可能

1カ月で調子合わせ



続けてレースを使えるように、一杯には仕上げない

デビュー直前数週間は併せ馬で調子を整える

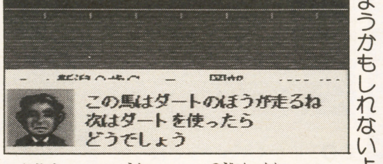
新馬デビュー!

4歳〜古馬 デビュー後の調教は調子合わせが基本

デビューした後は、能力アップよりも馬体の調整に心がける。調子を維持したいときにはダート単走。調子をピークに持っていきたいときは、併せるより1週調教を休むと1段階上の状態に移ることが多いぞ。併せの調教は調子を落とすときに強めで実行する。

馬の能力を見極めろ

デビュー後に一番注意すべきことは、その馬の能力の見極め。つまりスピードの勝ったタイプなら短距離で、スタミナタイプなら長距離のレースという使い分けが必要だからだ。能力の見極めを誤ると、せっかくの馬の素質を台なしにしてしまうかもしれないよ。



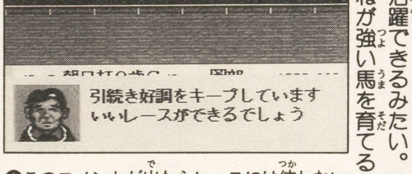
調教している馬のダート能力が高いとこんなコメントが。ダートレースを選んでみよう

レースでの印にも注意しよう。なるべく早いうちにその馬の適性を判断してあげよう

8	スプリングS（GⅡ）				1800m（右・芝）
1	1 サイバーフィールド		牡4	56	中舘
2	2 ヤシマソブリン	▲○▲▲	牡4	56	坂井
3	3 イイデシピア		牡4	56	村本
4	4 インドラ	△	牡4	56	郷原行
5	5 プリミエール		牡4	56	古川
6	6 ナリタハヤブサ	△△△	牡4	56	横山典
	7 サクラポイントオー		牡4	56	小島太
7	8 ミラクルヒット	○▲○○	牡4	56	岡部
	9 ミホノブルボン	◎◎◎◎	牡4	56	小島貞
8	10 バリエンテー	△△△△	牡4	56	杉浦
	11 ローゼンリッター		牡4	56	中野

馬に疲れをためるな

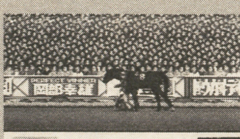
馬はレースに出れば当然疲れて戻ってくる。その疲れをとってあげることをまず考えよう。疲れをためてしまうと、調子がピークにならないのに落ちてしまうなどの弊害があるのだ。もちろん大きなレースがあるからといって、調子が落ちている馬を無理に走らせるなんてのはもってのほか。調子が下り坂のときにレースを使うと、その馬の競走能力が下がってしまうようなのだ。だいたいひとつの調子の山で3〜4回レースに使うぐらいがベスト。大事に使えば長く現役で活躍できるみたい。地道な積み重ねが強い馬を育てるのだ。



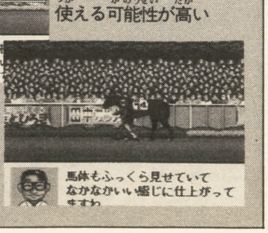
このコメントが出たらレースには使わない。「ふっくら」状態でピークを持続させよう

ワンポイントアドバイス ベスト体重

大事なレースにはやはりその馬のベスト体重でのぞみたいもの。「これ以上ない仕上がり」でレースに出したとき、パドックで「ふっくら」のコメントが出た体重を覚えておこう。その体重から2kg引いたのが、その馬のベスト体重。ただ『96』では「ふっくら」でレースにのぞむと、調子のピークが持続しやすいのだ。うまく調整できればピークの状態で数レース使えるぞ。



GIトライアルでこのコメントが出れば、本番のレースも体調ピークで使える可能性が高い



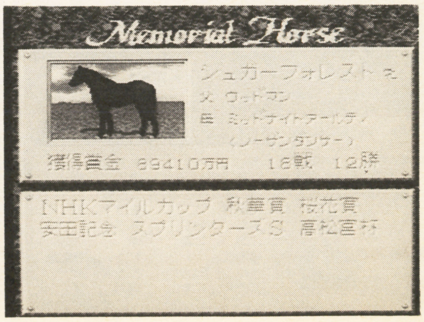
実はパドックでこのコメントが出たときが、その馬のいちばん能力を発揮できる体重なのだ

はやたけ牧場調教方針

- ○デビュー戦は体調ピークの1歩手前で
- ○"ふっくら"させて好調を持続させる
- ○ゆとりをもったローテーションを考える
- ○調子が下り坂のときは絶対レースに出さない

ダビスタ96ロバ耳情報▼気性がカギ？

出遅れる馬や、道中で前後に動いている馬は、気性の悪さでスタミナを消耗してしまっている。殿堂馬レベルでも、気性次第であっけなく負けるのだ。



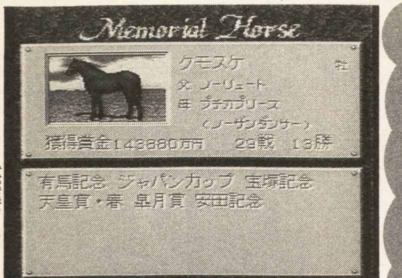
うちの自慢の馬。血統からもわかるようにスピード抜群。レコード勝ちもした

DERBY STALLION 96

現編集部最強馬「クモスケ」誕生までの歩み

今回の記事の冒頭でも、その隠された秘密について追及している種牡馬と繁殖牝馬の交配。『96』から新しく登場した牧場長のコメント「面白い配合～」というのが、最強馬誕生のカギを握っているらしいというのは、冒頭の記事でも紹介した。そこで、編集部のブリーダーが生産した「最強馬(あくまで〝現時点〟でね)クモスケ」の栄光の軌跡をたどるとともに、その強さの秘密を探ってみよう。

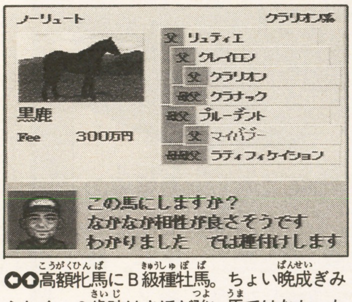
長距離GI総なめ!



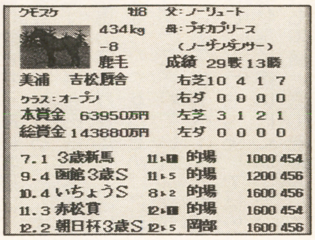
⬆総賞金14億以上。3冠を逃したことが心残りだ

気の迷い!? ノーリュートでの賭け

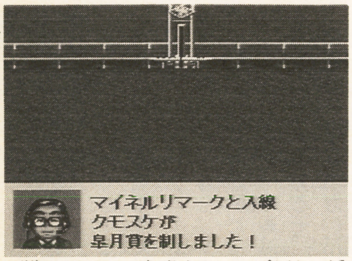
牧場経営が軌道に乗り、金銭的にも余裕が出てきたころ、その馬は産声をあげた。母プチカプリース、父ノーリュートという配合。「もったいない」とまわりから言われたものの、売却価格3500万のこの牡馬は、飄々とターフを駆け4歳4月、皐月賞で優勝する。



ニックス、インブリード+α?



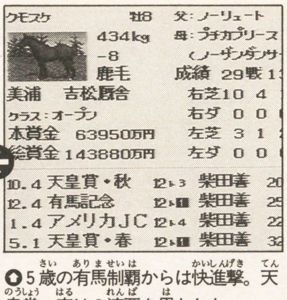
⬅⬆高額牝馬にB級種牡馬。ちょい晩成ぎみらしく、3歳時はさほど強い馬ではなかった



⬆初めてのGIは皐月賞。レース後調子を崩し、ダービー出走は断念するしかなかった

年を重ねるごとに強くなるクモスケ

4歳での活躍は皐月賞止まり。しかし、菊花賞を2着し翌年に望みをつなぐ。そしてその期待通り5歳以降7歳まで走り、有馬記念、天皇賞・春各2回を含むGI全8勝を記録してしまったのだった。



⬆5歳の有馬制覇からは快進撃。天皇賞・春は2連覇を果たした

古馬戦は無敵!

⬇凱旋門賞出場を決めた6歳時の宝塚記念。これはレコード勝ちだった



クモスケはなぜ強い?

クモスケの母プチカプリースは、ノーザンダンサー系牝馬。言うまでもなく、主流血統に分類される。父ノーリュートのクラリオン系は、冒頭のページでも紹介しているように異系の「マッチエム系」に分類される。これにより、これが「面白い配合」であると仮定すると、ノーザンダンサー系×クラリオン系のニックス、マイバブーのインブリードと併せて、3つの要素が同時に発生していることになる(コメントの優先順位によって、この場合はニックスのコメントしか出ない)。まだ確たる証拠はないが、クモスケの強さはこうでもしないと説明できそうにない。

凱旋門賞へ挑戦!

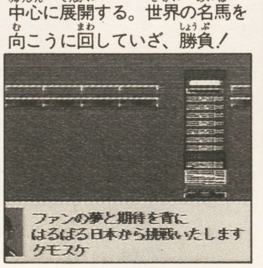
6歳の7月4週、宝塚記念を制したクモスケは、凱旋門賞へのキップを手に入れる。調整に失敗し馬体重が10キロ以上減ったにもかかわらず、見事4着入賞を果たす。

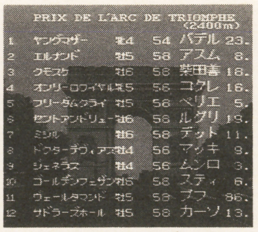
堂々の4着入賞!



⬆言いわけはナシ。よくやった!

⬇下から数えて4番人気。しかし、実況中継は我らがクモスケ中心に展開する。世界の名馬を向こうに回していざ、勝負!



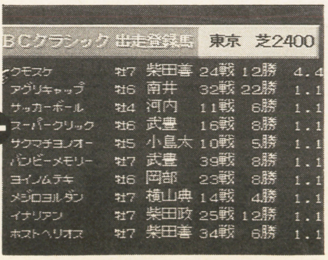


⬆とうとうここまで上りつめた。ここまで来れただけで満足だけど、できることなら勝ちたいっ

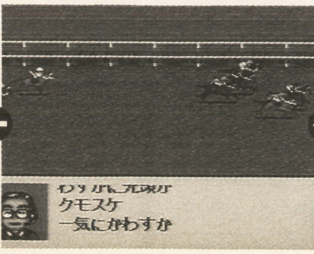
ブリーダーズカップでその強さを再確認

〝アグリキャップ〟を始め、名だたる強敵が並ぶ『ダビスタ96』ブリーダーズカップ。当然クモスケも参加。最高潮の6歳時に登録し忘れたため7歳時のデータになってしまったが、その円熟身を増した走りは衰えを感じさせないのだ。

⬇距離は2400M、クラシックを選択。アグリ、ホーリックスなど超強力馬が相手



⬇ゴール前の直線。画面ギリギリのところで、最後の根性比べが火花を散らす!



7歳でこの強さ!

➡編集部初代「怪物」は強かった!



ダビスタ96ロバ耳情報▼呪いの馬券

単勝馬券を大量に買われた馬は、なぜか負けやすい。自分の馬が2番人気だったときなどは、1番人気の馬の単勝馬券を買いまくっておくといいかもよ。

ダビスタ96ロバ耳情報▼自家生産牝馬は繁殖へ

肌馬の競争実績が良ければ良いほど、産駒の能力も高くなる傾向がある。

『ダビスタ』ファン 待望の新コーナー 誕生!!

「安定Cの種牡馬はダメらしい」だの「自家生産の牝馬のほうが繁殖の成績がいいらしい」だの、今回の『ダビスタ96』にもいろんな情報が乱れ飛んでるよね。今号から始まったこの「最強馬の殿堂」は、そんなウワサ話を片っ端から調査して、有効なネタを毎号紹介するコーナーだ。とりあえず今回は、配合と安定度について、現段階での編集部の研究結果を紹介しよう。

最強馬作成のヒントを追い続けるぞ!!

DERBY STALLION 96

最強馬の殿堂

『ダビスタ』と言えば、1ヵ月やそこらじゃ最強馬の育成法なんてわからないよね。そこで今回から、毎号新情報をお伝えすべく誕生したのがこのコーナー。最強の馬を求めて、毎号新情報を掲載していくぞ!

今週のテーマ 「走る」配合大研究

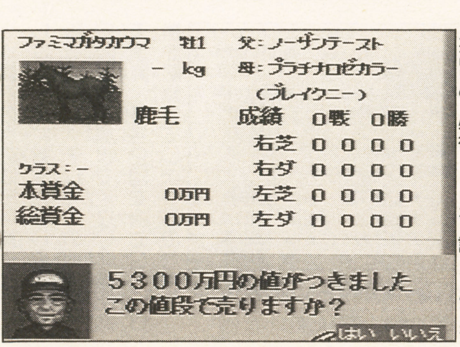
こう言ってしまうと元も子もないんだけど、競走馬の能力は生まれた瞬間に90%決まっている。最強馬の育成を狙うなら、やっぱりそれなりの配合が必要だってことだ。そんなワケで、今週は配合にスポットを当ててみるぞ。

まずオススメなのが、パリティビットに代表される高額牝馬に、実績Aの種牡馬を付けること(まあ当然だけどね)。理由は、実績が高い種牡馬のほうが安定して高い能力の子を作りやすいため。これに底力がプラスされていれば文句ナシだ。この下のスペースでも触れてるけど、どうも『96』では安定Cの種牡馬は使いにくいので、安定よりも実績と底力を重視して配合するのをオススメしたい。

高額馬同士で爆発?

それでは、㊗の配合データを元に「この組み合わせは走る!」という配合をいくつか紹介してみよう。まずイチオシは、プラチナロゼカラー×ノーザンテースト。この配合は、なんと産駒の約80%がGIを獲得するという壮絶な活躍ぶりだ。また、エピュキュリアンとサンデーサイレンスの組み合わせも大爆発。面白い配合のコメントもあるし、ぜひ試して欲しい。もうちょっと牝馬の格を落としてみると、マックスファクターにニホンピロウィナーを付けた産駒も好成績を収めている。どうも『96』は前作よりさらに良血馬が爆発する確率が高いように思われるので、素直にお金を貯めて高い馬同士を配合させるのが確実なようだ。

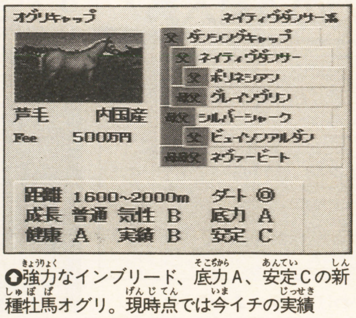
『96』の爆発配合は高額馬がベスト!?



⬅オススメする配合は、産駒の売却価格が高いのも特徴。とにかく試してみてね

『96』での安定Cは

前作での走る馬の父親は、晩成で安定Cがセオリーだったよね。しかし、晩成はともかくとして、どうやら今回の安定Cは効果が怪しいようなのだ。GI馬は出るものの、殿堂馬まで達するには一歩足りない…なんて産駒が多く、能力爆発を感じさせるような馬がなかなか出ない。単純に爆発の可能性が落ちただけならいいけど、能力の限界値も低い気がするのだ。



⬆強力なインブリード、底力A、安定Cの新種牡馬オグリ。現時点では今イチの実績

アナタのお言葉待ってます!!

配合に調教、出走ローテーションに騎手への指示など、絶対の法則がないのが『ダビスタ』の難しいところ。きっと世の中には、㊗の思いもつかないスゴい法則を編み出す人がいるに違いない! そこで「最強馬の殿堂」では、読者の皆様からの情報を広く募集するぞ。「この配合は走るよ」や「この調教で殿堂馬ができた」って感じの、キミのオススメ育成法をガンガン送ってきて欲しい。怪しいウワサ話でも構わないぞ。また、初歩的な質問やディープな研究レポートなんかも大歓迎。とりあえず、『ダビスタ96』に関係するネタならなんでもOKだ。

さっそくネタを思いついたキミは、左のあて先に住所、氏名、年齢を書き込んでハガキに投函しよう。とりあえず現段階では、「今週のテーマ」「今週の殿堂馬」「未確認情報集」などのコーナーを予定してるけど、「こんなコーナーが欲しい」ってな意見があれば、ドンドン採用していくからよろしくね!

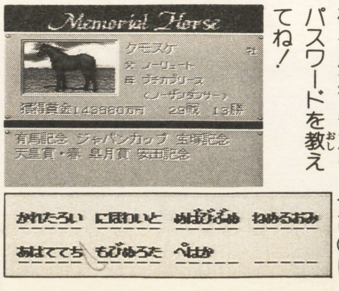
あて先は…

50円切手

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
T-Mファミマガ編集部
「ダビスタ」係
キミの住所・氏名・年齢

今週の殿堂馬

このコーナーでは、毎回現段階での最強馬&ブリーダーズカップ用のパスワードを公開していくぞ。まず第1回目の今回は、前のページでも紹介しているGI8勝馬クモスケ。レコードもバリバリに出した優駿だ。さっそく、キミの自慢の愛馬たちと対戦させてみてね。そしてクモスケを破る馬ができたら、ぜひ㊗にパスワードを教えてね!



こぼれ話■全国の「ダビスタ」ファンのため、ただ今ブリーダーズカップを企画中! 詳しいことが決定したら速攻で募集を開始するんで、みんなも愛馬の育成に励んでね!!

お得な情報を満載して、みんなの悩みを解消する
30秒Q速解答

自分でダンジョンを作れる新機軸のRPG
『カオスシード』から、強力なボスの倒し方と
効率のよい仙窟の作り方をくわしく紹介。

GAME LIST

- ■カオスシード
- ■機動戦士Zガンダム
- ■魔導物語
  はなまる大幼稚園児

スーパーファミコン

カオスシード

Q シナリオ2に登場する鳳凰が倒せません。どうすればいいのですか。

東京都／立体クン

A 鳳凰は下の条件を満たすことで出現するのですが、この敵の攻撃パターンは体力の減り具合によって3つにわかれます。各パターンの戦い方を下のイラストで紹介しているので参考にしてください。なお、下の条件に登場する林玲蘭はシナリオキャラの1人で、龍穴炉のエネルギー残量が1000前後になると登場します。林玲蘭とは会話選択によって戦闘になるので、左のフローチャートを見て戦闘になるように選択してください。ちなみに鳳凰を倒すと、シナリオ2のマルチエンディングの一つを見られます。

鳳凰が出現する条件

・たまごに攻撃を加えて破壊したあと、龍穴炉をエネルギーで満たす。
・林玲蘭と戦闘をして負けたあと、龍穴炉をエネルギーで満たす。このあと、鳳凰の言葉に対して「勝手な事ばかり言うな！」と答える。

▲

上記のどちらかの条件を満たす

林玲蘭との会話選択のフローチャート

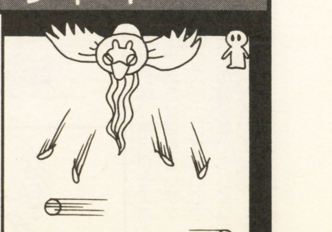
- たまごを取りに来たんだろ ／ 俺を倒しに来たんだろ
- ↓
- 仙獣のたまごだろ ／ 相手にしない
- ↓
- ここは黙って見ている ／ 今がチャンス／攻撃
- ↓
- ニセモノだった事、伝えてこいよ ／ 帰れ／帰れ／ ／ ゆるさん／
- ↓
- 戦闘にならない ／ 戦闘になる

※戦闘にならない場合は、林玲蘭にたまごを持っていかれてしまい、洞天の街にたまごを取り戻しに行くことになります。また、戦闘して勝った場合はエンディングになります。

鳳凰の攻略ポイント

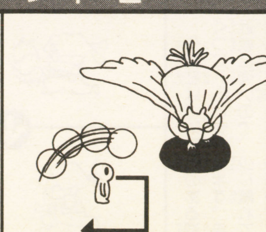
ポイント1

初めのうち鳳凰は、左右に動く玉を出したあと空中から羽を飛ばしてきます。画面の一番上にいれば攻撃をかわせます。鳳凰が着地したら強攻撃をしましょう。



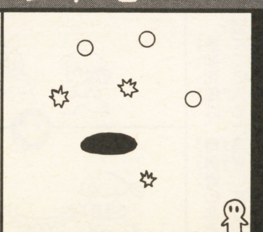
ポイント2

鳳凰は体力が半分になると、主人公を追いかけてくる炎を吐き出します。右の矢印のように移動すればかわせますよ。このあと中攻撃か強攻撃をしましょう。



ポイント3

鳳凰の体力が3分の1になると、画面外に飛び上がり玉や卵を落としてきます。画面の端にいればかわせるので、鳳凰の影を見て着地の瞬間に攻撃しましょう。



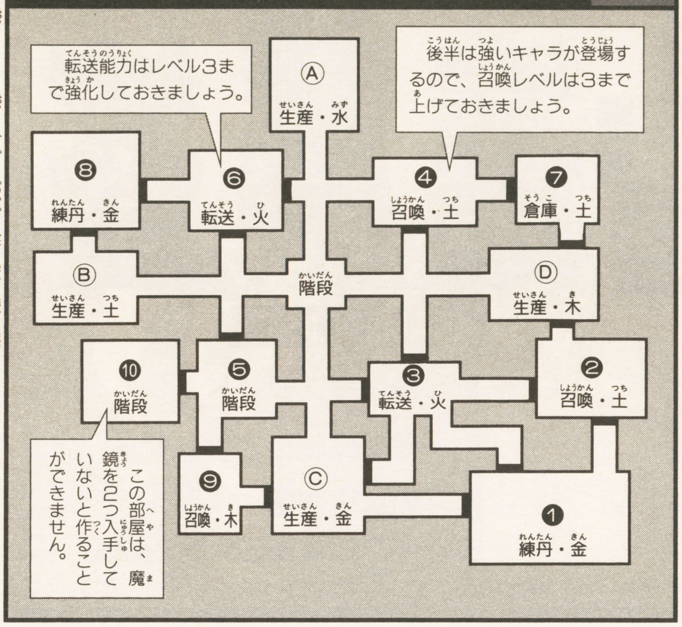
カオスシードの続き

Q シナリオ3でうまく仙窟が作れません。アドバイスを。

埼玉県／龍崎浩司クン

A シナリオ3は仙窟が広く、最初から配置されている以外には生産部屋が作れません。そのため、エネルギーを効率よく生産しないと、ゲームが進展しなくなります。そこで、クリアのために有効な仙窟の作り方として、左にマップの一例を、下にターンごとにするべきことを掲載しています。これらを参考にすれば楽にゲームを進められますよ。なお、マップ中のⒶ～Ⓓは最初からある生産部屋、❶～❿は部屋を作っていく順番を表しています。また、このシナリオはシナリオキャラの王蒼幻を倒すとクリアになりますが、このキャラと戦うときは4つの魔鏡を持っていると有利に戦えます。4つの魔鏡は、下の表のとおりにゲームを進めていけば入手できますが、玄武鏡だけは右下で説明したようなコツが必要です。これを見て確実に入手しましょう。さらに、登場するシナリオキャラの倒し方を下で紹介したので参考にしてください。ちなみに、白虎鏡を発見すると鳳凰が登場しますが、これはシナリオ2に登場するのと倒し方が同じなので、前ページの攻略法を参照してください。

クリアのために有効な仙窟マップ



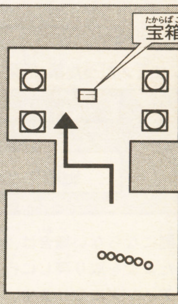
注・マップ中の部屋の入口の太い線は扉を表します。

クリアのために有効な仙窟の作り方

1ターンめ	まずは、エネルギー生産力を強化するために❶の練丹部屋を作りましょう。この練丹部屋は属性を金にしてⒸの生産部屋とつなげます。これでⒸの生産部屋の属性が金2になり、火の属性が1あれば仙丹生産力の項目を増やすことができます。
2ターンめ	仙丹の運搬用に、属性が土の❷の召喚部屋を作ります。これにより❶の練丹部屋の属性が土2になり、火の属性が1あればエネルギー生産力の項目を増やすことができます。また、仙窟全体が広いので❸の転送部屋を作っておきます。
3～4ターンめ	❸の転送部屋をⒸの生産部屋と❶の練丹部屋につなげます。これによって、Ⓒの生産部屋に仙丹生産力の項目が増え、❶の練丹部屋にエネルギー生産力の項目が増えます。あとはエネルギー運搬用に❹の召喚部屋を作っておきましょう。
5～6ターンめ	❺の階段部屋から行ける青龍鏡のある洞くには、シナリオキャラの捜神死郎が登場します。倒したあとの会話選択で「その通りだ」を選ぶと仲間にできますよ。あとは❻の転送部屋を作り、敵の出現にすばやく対応できるようにしておきます。
7～10ターンめ	❼の倉庫部屋を作って、龍穴炉振込を強化しましょう。これにより龍穴炉に入れるエネルギー量が増えるので、ゲーム展開が早くなります。また、Ⓐの生産部屋と❶の練丹部屋を強化して、エネルギーと仙丹の生産力を上げておきましょう。
11～14ターンめ	❽の練丹部屋を金の属性で作り、エネルギー生産能力の項目を増やします。また、❾の召喚部屋を作って仙丹運搬用に仙獣を召喚し、❽→❻→❹→❼→Ⓓ→Ⓑ→❽のルートで仙丹を運ばせて、マップ上部の各部屋を強化しましょう。
15～16ターンめ	16ターンめには、敵が部屋の破壊を目標に侵入してきます。敵は大勢で侵入してくるので、各部屋の耐久力を50以上にして、仙獣のレベルも10～15くらいにしておきましょう。また、転送用にエネルギーをためておきましょう。
17～24ターンめ	❿の階段部屋を作って洞くつに入ると、白虎鏡と玄武鏡を入手できます。これらの魔鏡を4つ龍穴炉に配置すれば、シナリオキャラの王蒼幻と戦うときに体力を半分にすることができますよ。
25～26ターンめ	部屋はこれ以上作らないで、龍穴炉にエネルギーを入れることに力を入れましょう。ちなみに、26ターンめには仙丹略奪部隊が多数侵入してきます。練丹部屋にトラップなどを配置して備えておきましょう。

洞くつの秘密

玄武鏡がある洞くつの奥は下のようになっていて、宝箱のなかに玄武鏡があります。しかし、まっすぐ進んで行くと、上から障害物が落ちてきて先へ進めません。矢印のように進めば、玄武鏡を入手できますよ。



シナリオキャラの倒し方

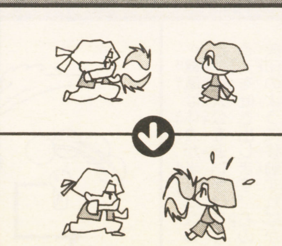
王 VS 蒼幻

王蒼幻は、龍穴炉をエネルギーで満たせば登場します。仙術のスピードが速いので、離れての強攻撃、もしくは仙術の妖撃爆雷陣が有効です。



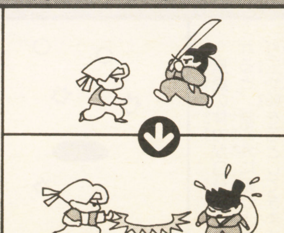
公 VS 明紅

公明紅は、朱鳥鏡のある洞くつに入ると登場します。接近戦に強いので、少し離れてから強攻撃をしましょう。



捜神 VS 死郎

捜神死郎は、青龍鏡のある洞くつに入ると登場します。突っ込んでくるだけなので、中攻撃だけで倒せますよ。



スーパーファミコン

機動戦士Zガンダム

Q 特殊技はどのような条件で覚えるのでしょうか?

埼玉県／アポリークン

A 出撃前におこなう能力値の振り分け方によって、クロスレンジシステムで使える特殊技が決定します。また、こうした技を何回も使用して、熟練度を100パーセントにすると、能力値に関係なく特殊技を出せるようになります。そこで、効率よく特殊技をマスターするためのゲームの進め方を左で解説しました。なお、すべての特殊技を使えるようになる条件は、下と次のページの表のとおりです。このうち、クロスレンジ（接近戦）用の特殊技を1回使うごとに得られる熟練度は技によって異なります。また、クロスレンジ用の技は特定のコマンドを入力することで使うことができるので、下の一覧表を見て熟練度とコマンドを確認しましょう。さらに、ロングレンジ（銃撃戦）用の特殊技のほうは、必要な弾の数と効果が技によって異なっています。そこで、次のページの一覧表を参考に、必要弾数に応じて補充用マガジン数を設定しましょう。

特殊技をマスターしよう

ステージによっては複数のモビルスーツを操作できますが、基本的にカミーユの乗っているモビルスーツだけを使い、下のフローチャートのように特殊技をマスターさせていけばOKです。というのも、ほかのモビルスーツが特殊技をマスターしても、再登場したときには、その特殊技を忘れているからです。なお、下のクロスレンジ用の特殊技一覧表で、各モビルスーツごとにまとめた特殊技は、強力な技ほど下にくるように並べています。これを参考にして、その時点で覚えられる最高の技を使えるように、能力値を振り分けてください。ちなみに、ロングレンジ用の特殊技の熟練度は、どの技でも1回使うごとに4パーセントずつ上昇します。

主人公の育て方フローチャート

- クロスレンジシステムのステージまで進む
- 出撃前の能力値設定画面で、その時点のレベルで覚えられる最高の特殊技を使えるように、プライムポイントを割り振る
- クロスレンジシステムで覚えた特殊技を使う
- 特殊技の熟練度が100パーセントになるまで、戦闘を続ける
- プライムポイントを再度振り分ける
- そのステージをクリアする

クロスレンジ用の特殊技一覧表

名前	技名	覚える条件	熟練度	コマンド
ガンダムMk-II	Wアタック	クロスアタックの数値を3～5の間に設定する	10パーセント	下、右下、右
	Jアタック	クロスアタックとスキルアタックの合計値を6～10の間に設定する	8パーセント	右、右下、下
	トライアングルA	スキルアタックの数値を10に設定する	5パーセント	上、右上、右、右下、下、左下、左
	TSアタック	スキルアタックの数値を12～14の間に設定する	4パーセント	下、右下、右、右上、上、右上、右
	クロスレンジA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を24に設定する	2パーセント	左、左上、上、右上、右、右上、上
Zガンダム	トライF	クロスアタックとスキルアタックの合計値を14～16の間に設定する	4パーセント	下、右下、右
	デスレイクA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を17～19の間に設定する	4パーセント	右、右下、下
	Jフラッシュ	クロスアタックとスキルアタックの合計値を20～21の間に設定する	4パーセント	上、右上、右、右下、下、左下、左
	ノーザンライトA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を22～23の間に設定する	4パーセント	下、右下、右、右上、上、右上、右
	クロスレンジA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を24に設定する	2パーセント	左、左上、上、右上、右、右上、上
リック・ディアス	Wアタック	クロスアタックとスキルアタックの合計値を3～5の間に設定する	4パーセント	下、右下、右
	ツインクルA	スキルアタックの数値を4～6の間に設定する	4パーセント	右、右下、下
	ピクシーA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を8～10の間に設定する	4パーセント	上、右上、右、右下、下、左下、左
	イフリートA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を12以上に設定する	4パーセント	下、右下、右、右上、上、右上、右
百式	ホライズン	クロスアタックとスキルアタックの合計値を6～8の間に設定する	8パーセント	下、右下、右
	スプラッシュA	クロスアタックの数値を6～7の間に設定する	6パーセント	右、右下、下
	スプラッシュS	クロスアタックとスキルアタックの合計値を18～21の間に設定する	4パーセント	上、右上、右、右下、下、左下、左
	ZERO	スキルアタックの数値を14～16の間に設定する	4パーセント	下、右下、右、右上、上、右上、右
	クロスレンジA	クロスアタックとスキルアタックの合計値を23～24の間に設定する	2パーセント	左、左上、上、右上、右、右上、上

機動戦士Zガンダムの続き

ロングレンジ用の特殊技一覧表

名前	技名	覚える条件	必要弾数	効果
ガンダムmk-II	ピンポイント	ガンショットアタックの数値を5か6に設定する	5	1ユニットに7回連続攻撃をする
	1T2A	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を9～12の間に設定する	10	通常の4マス範囲攻撃を、2回続けておこなえる
	1T3A	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を20以上に設定する	14	1度にねらえる範囲が7マスになり、3回続けて攻撃できる
Zガンダム	オブロン1	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を9～11の間に設定する	6	1度にねらえる範囲が7マスになる
	GMピンポイント	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を12～14の間に設定する	14	1ユニットに4回連続攻撃をおこない、攻撃が2回当たるたびに敵ユニットを1歩後退させる
	Wピンポイント	ガンショットアタックの数値を7以上に設定する	12	1ユニットに4回連続攻撃を、2回続けておこなえる
	バイオS	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を22以上に設定する	16	1ユニットに4回連続攻撃を、2回続けておこなえ、攻撃が1回当たるたびに敵ユニットを1歩後退させる
リック・ディアス	ピンポイント	ガンショットアタックの数値を3以上に設定する	5	1ユニットに4回連続攻撃をおこなう
百式	ピンポイント	ガンショットアタックの数値を5か6に設定する	5	1ユニットに4回連続攻撃をおこなう
	Gピンポイント	ガンショットアタックの数値を7か8に設定する	12	1ユニットに4回連続攻撃をおこない、1回攻撃が当たるたびに敵ユニットを1歩後退させる
	ネイルショット	ガンショットアタックとスキルアタックの合計値を21以上に設定する	14	1ユニットに4回連続攻撃をおこない、敵ユニットを1歩後退させる

スーパーファミコン

魔導物語 はなまる大幼稚園児

Q 7色のオーブがどこにあるのか、全部教えてください。

北海道／宮島隆司クン

A 7色のオーブは世界各地の宝箱の中に入っています。それぞれのオーブの入手場所を下の一覧表に示したので、参考にしてすべて集めてください。このうち、赤色のオーブを入手するには森の奥のリボンが必要で、水色と紫色のオーブの場合は手のり象が必要です。森の奥のリボンは闇の森で入手でき、手のり象はバザールの店で買うことができます。また、手のり象を使う場合は、小さな穴の中に入って穴の奥に進んでください。さらに、白色のオーブだけは特殊な手順を踏むことで手に入るので、これについては左で解説しています。なお、すべてのオーブを入手すると図書館の奥の扉が開きファイヤー、アイスストーム、サンダー、ダイアキュートの魔法を覚えられますよ。

オーブの入手場所一覧表

赤色のオーブ	物見の岩山（森の奥のリボンが必要）
黄色のオーブ	闇の井戸
緑色のオーブ	闇の森から闇の迷宮に行く途中
水色のオーブ	狼村から仙人の山の駅に向かう途中（手のり象が必要）
青色のオーブ	仙人の地下洞くつからバザールへ向かう途中
紫色のオーブ	妖精の花畑の近く（手のり象が必要）
白色のオーブ	みやげものの中

白色のオーブを手に入れるには

まず、下の表中のみやげものをすべて買います。次に、魔導村の自宅に行き、お母さんにみやげものを渡します。このあと、自宅に戻ると白色のオーブをもらえますよ。なお、白色のオーブは認定証を手に入れるともらえなくなるので、早めに手に入れておきましょう。また、みやげものはまとめて渡す必要はありません。アイテム欄に余裕のない場合はこまめに渡すといいですよ。

名前	売っている場所	値段
大魔王の石像	遺跡村	100
大魔王の絵	遺跡村	300
大魔王のキバ	遺跡村	500
大魔王の足	遺跡村	300
狼のしっぽ	狼村	30
闇のみずがめ	狼村	100
竜のつめ	バザール	300
滝のつぼ	バザール	500

ゲームに関する質問はココに

このコーナーでは、みなさんからスーパーファミコン、ゲームボーイなどのゲームに関する質問を募集しています。ゲームのジャンルや新旧にかかわらず、ゲームをプレイしていてわからなかったことや、疑問に思ったりしたことがあったら、郵便番号、住所、名前、年齢、電話番号、ゲームのタイトルと質問を書いて、左のあて先まで送ってください。送られてきた質問の解答は、本誌誌上でバッチリお答えしていきます。応募はハガキ、封書のどちらでもかまいません。また、FAXによる質問も24時間態勢で受け付けています。

50 980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ編集部
30秒Q速解答係
☆ゲーム名

おもて

うら
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- ゲームのタイトル
- しつもん（できるだけくわしく）

FAXでもOK!!
下記の番号あてにどんどん送ってくれ。
022-213-7535

FAMIMAGA JOURNAL

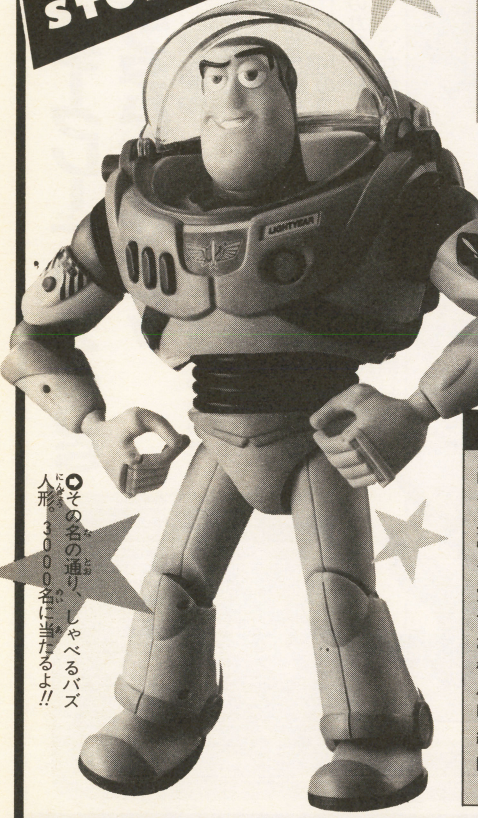
ファミマガジャーナル

情報満載!!
ここはみんなのパラダイス!

CD、プラモ、野菜のタネ!? など、たくさんのプレゼントから、キャンペーン情報も!

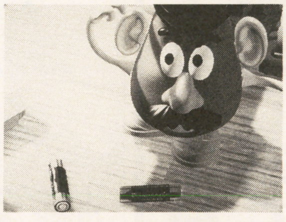
WALT DISNEY Pictures presents
TOY STORY

トーキング"バズ"プレゼント



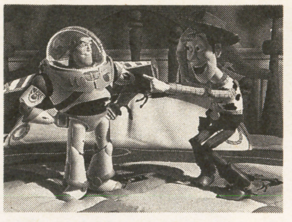
その名の通り、しゃべるバズ人形。3000名に当たるよ!!

MOVIE



なっ、なんと、CMでは乾電池が…

CM



左が映画での〝バズ〟。すべてCGだ

Topic

パナソニック乾電池新発売記念プレゼントキャンペーン実施中

松下電池工業から新発売のパナソニックNEWアルカリ乾電池。このCMを、今話題の映画「トイ・ストーリー」を使って放映しているんだけど、みんな観たかな? そこで、新発売の記念として映画の登場キャラクタの〝バズ〟人形プレゼントキャンペーンが実施中なんだ。詳しくは表を見て。



従来品よりも、30%パワーアップしたんだ。単3電池は160円(別)

「トーキングバズ」プレゼントキャンペーン概要

内容:店頭にある応募ハガキ、または官製はがきに、パナソニックアルカリ乾電池(400円分以上)のバーコードを貼り、住所・氏名・年齢・性別・電話番号を明記してあて先へ送ると、ステキな賞品がもらえるよ!!

賞品:ディズニー映画「トイ・ストーリー」トーキングバズ人形

あて先:〒570 大阪府守口郵便局私書箱83号 松下電池工業株式会社 パナソニックNEWアルカリ乾電池新発売記念「トーキングバズ」プレゼント係

締め切り:4月30日(火)

問い合わせ先:松下電池工業株式会社
☎06-991-1141

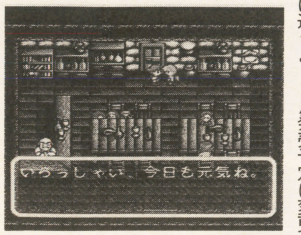
Present

『牧場物語』赤丸二十日大根&ミニトマトのタネ プレゼント

心を込めて育ててね♡

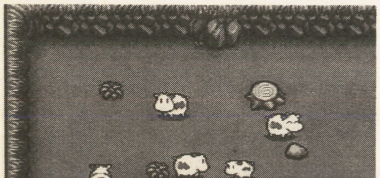


袋にプリントしてある発売日は違うよ。6月発売予定に変更

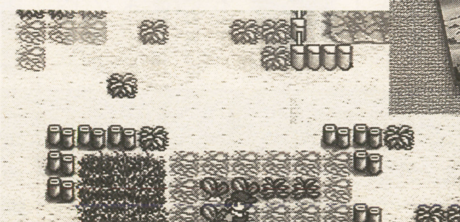


村人との交流も大事だね

牛を育てて畑を耕し、のんびり、ほんわかムードで牧場経営をしていくという、現代人に必要なココロのゆとりを追求した画期的なゲーム(!?)『牧場物語』。パック・イン・ビデオから、6月に発売予定だ。このソフトの発売記念として赤丸二十日大根とミニトマトのタネを、セットで5名にプレゼント!! 鉢かプランターで栽培できるので、手軽に野菜を育てられるぞ。欲しい人はP89の左下を参照。



ブラシをかけたりしながら立派な牛を育てよう



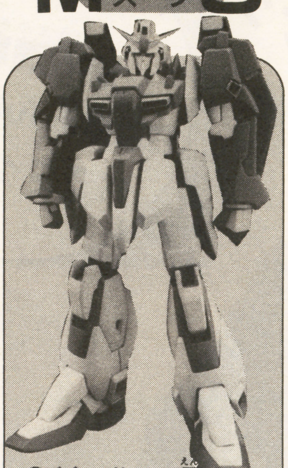
丹念に育てていくと、おいしそう(!?)な野菜が実る

「マスターグレードMSZ-006 Zガンダム」プレゼント!!

Present

ガンダム人気再燃か!? バンダイから発売されているマスターグレードシリーズのプラモデルが、かなりの売れ行きらしいんだ。いつの時代も、男のコはロボットが好きなのかなぁ? 昔ファンで、今はけっこうな歳の人もウズウズして買っちゃうみたいね。今度は、シリーズ第3弾として4月27日に「マスターグレードMSZ-006Zガンダム」が発売。そこで、ウズウズさん3名に、これをプレゼントしちゃいまーす。P89の左下を参照してね。

M モビルスーツ S



⇧ズズーン!! 3000円(別)なり

変 形



W ウェイブライダー R

⇨変形パーツの差し替えなしでコレ

特徴

1/100スケール。全高約200㎜(MS形態時)。MS形態からWR形態への変形が、パーツの差し替えなしで可能。ライティングユニット搭載により、テールスタビライザーの識別灯が発光。彩色や接着剤を使うことなく、誰にでも簡単に作ることができるようになっている。

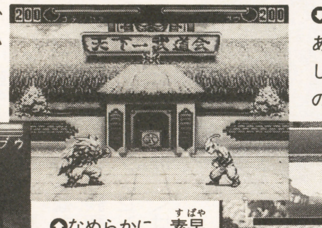
ドラゴンボールZ「ゲームミュージック・再生編」プレゼント!!

Present

ドラゴンボールファン必聴。SFC版ソフト『ドラゴンボールZ 超武闘伝 覚醒編』『ドラゴンボールZ HyperDimension』と、サターン版『ドラゴンボールZ 真武闘伝』の、ゲームミュージックを収録したCDが、日本コロムビアから発売されるんだ。3本のソフトをまとめたこのCDは、究極の1枚になること間違いなし!! さらに、影山ヒロノブと石原真一の歌が1曲ずつ入っていて、ファンは激嬉しい! この、すぺしぁ〜るなCDを、5名にプレゼントするよ。欲しい人は、P89の左下を参照して応募しよう!

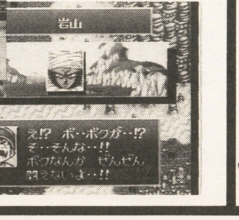


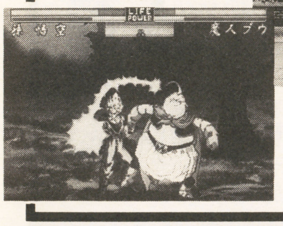
●ドラゴンボールZ ゲームミュージック・再生編:価格2800円(込)。4月20日発売。山本健司作曲、3本のソフトのゲームミュージックを全16曲収録。



⇩格闘アクションのほかに、持ち金を増やしていく賭け大会をプレイできる『〜真武闘伝』

⇩コミック14〜28巻にあたるストーリーを楽しめるアドベンチャーの『〜覚醒編』





⇧なめらかに、素早く動くのが魅力の、格闘アクション『〜Hyper Dimension』

CD VIDEO & BOOK

國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3

●キングレコード/発売中/2800円(込)

C D



「ツインビーパラダイス」などラジオキャンバスシリーズ第3弾。全23トラックを収録している。

鬼神童子ZENKI 全記録 七ノ巻

●ポニーキャニオン/4月19日発売/4800円(込)

VIDEO



TVアニメビデオ化シリーズ第7巻。邪神カルマによって、憑依の樹に覆われた式神町を小明たちは救おうとするが…。

KEY THE METAL IDOL Ver.11「セーブ」

●ポニーキャニオン/5月2日発売/2500円(込)

VIDEO



第2期OVAシリーズ全6巻の第3巻。天才プロデューサーの吊木のスタジオに通い始めるキィだが、歌おうとはしない…。

アンジェリークアンサンブル2 夢見る乙女たち

●光栄/発売中/1600円(込)

BOOK



『アンジェリーク』をモチーフにプロの作家や漫画家の数々の作品を収録。キャラデザインの由羅カイリ氏も特別参加。

魔法陣グルグル2 オリジナル・ゲーム・ミュージック

●ソニー・レコード/4月21日発売/2000円(込)

C D

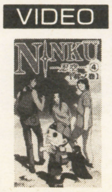


SFC版最新作『2』のサウンドトラック。オマケとしてニケとククリの留守番電話など全37曲収録。

NINKU–忍空–④卯ノ巻

●ポニーキャニオン/4月19日発売/4800円(込)

VIDEO



TVアニメビデオ化シリーズ第4巻。今の力では帝国軍に勝てないと気づいた風助たちは、天空龍を探す旅にでる。

TVシリーズ らんま½ 第8巻

●ポニーキャニオン/5月2日発売/2800円(込)

VIDEO



TVアニメセルビデオシリーズ第8巻。良牙が変身した黒ブタの"Pちゃん"をめぐって白鳥あずさとあかねが決闘。

アンジェリーク Special Sweet Guide

●光栄/発売中/1200円(込)

BOOK



PC-FX版やプレステ版で発売された『〜Special』のガイドブック。会話での傾向と対策などを紹介している。

Topic

『魔法陣グルグル2』ガイドブックゲームソフトと同時発売!!

マンガやアニメ、さらには4月20日から映画公開と、すっかりおなじみになったおちゃらけRPGもどきストーリー「魔法陣グルグル」。その物語をもとにしたゲームの第2弾『魔法陣グルグル2』が、エニックスから4月12日に発売予定だ。しか～もこのゲームのガイドブックが、なんとソフトと同時発売という気の使いよう（もちろんエニックスから発売）。本誌でも攻略をしているのでガイドブックと併用すれば、バッチリ言うことなしの便利さだ!!



⬆おちゃめな魔法使いの"ククリ"と、すかした勇者"ニケ"がカワイイ



⬆「2」は見下ろし型の戦闘になったんだ

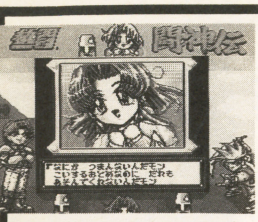


⬆990円(込)。完全マップ付きだ！

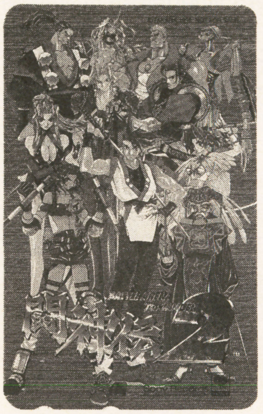


Present

『闘神伝2』テレカ&エリス人形プレゼント!!



⬅ＧＢ版『熱闘　闘神伝』の画面写真だ。ＳＤキャラがカワイイ♡　簡単な操作で必殺技や挑発がバリバリ出せるから誰でもプレイできるよ



⬆ＣＤのジャケットのイラストとは微妙に違うんだ。わかるかなぁ？

プレイステーション版や、最近ではGB版が発売され、大人気の格闘アクションゲーム『闘神伝』シリーズ。前号ではいくつかの関連グッズをプレゼントしたけど、今回もメーカーから、"なんかクレ攻撃"で2種類ゲットした。まず、ソニーミュージックエンタテインメントからCDのジャケットイラストが入った（ちょっと違うけど）テレカを5枚。それと、タカラからゲーム登場キャラ"エリス"のお人形を3体。どちらか欲しいほうを選び、このページの左下を参照してね。



⬅また試作の段階で、限定品の『闘神伝2』モデル

プレゼント希望の方は

ファミマガ・ジャーナル内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名を明記の上、〒105東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ編集部No.8ファミマガジャーナルプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。ファミマガNo.8のプレゼントの締め切りは、4月18日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上当選発表後1～2カ月かかる場合もありますので、ご了承ください。

No.5プレゼント当選者発表

カオスシード
秋田／成田裕介
埼玉／篠原久仁子
千葉／鈴木亮仁
長野／新井章文
石川／中田千勇
静岡／山本訓久
岐阜／藤井達彦
大阪／田畠泰宏
兵庫／瀧口陽平
山口／松永聖剛

ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険
宮城／大森貴晴
栃木／岩崎実
東京／和田保正
神奈川／久保寺雅
愛知／夏目智也
岐阜／上島大輔
京都／橋本光治
大阪／関戸健一
奈良／赤井義延
広島／前河英臣

銀河戦国群雄伝ライ
岩手／新沼太
埼玉／松本晃一
千葉／井上貴史
新潟／矢沢洋和
富山／河崎克彦
岡山／須賀邦博
香川／河村淳一郎
愛媛／桧垣慎也
長崎／宅島孝平
大分／梶原謙児

スーパーファミスタ5
青森／高谷広徳
岩手／佐藤誠
茨城／原田亜希子
群馬／岡崎圭介
埼玉／米崎裕介
東京／中道隆之
鳥取／小山洋明
広島／佐竹毅英
山口／村田吉隆
熊本／北島慎二郎

実況パワフルプロ野球3
岩手／高橋敏浩
宮城／菅原孝行
山梨／佐野卓也
新潟／岩橋和俊
田中卓
愛知／安井直喜
兵庫／森雅之
京都／桐野篤人
大阪／森泰影
徳島／成川隼人

ポケットモンスター
栃木／土井一倫
埼玉／須永大介
千葉／田辺吉明
富山／立里美
愛知／後藤直人
兵庫／角田英哉
岡山／下村兼史
広島／吉田晋
香川／稲毛健二
長崎／長峰悠介

（敬称略）

ゲームブック ドラゴンクエストⅥ 1巻 ～まぼろしの大地～

●エニックス／発売中／580円(込)

BOOK



SFC版の『～Ⅵ』をモチーフにしたゲームブック。全4巻のうち2巻までを同時発売。フォーン城までの冒険を収録。

小説ドラゴンクエストⅥ①

●エニックス／発売中／1500円(込)

BOOK



シリーズ最新作『～Ⅵ』が早くも小説化。全部で3巻の構成になっていて、今回は魔王ムドーを倒すまでが描かれている。

《お知らせ》：Ｅ３イメージ・キャラクタの名前募集の当選者発表は、４月19日発売号に延期させていただきます。

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各10名　（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①SFC	スーパーボンバーマン4	30
②SFC	ドラゴンボールZ Hyper Dimension	59
③SFC	トイ・ストーリー	94
④SFC	スーパートランプコレクション2	98
⑤SFC	Parlor! Mini	105
⑥G B	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	100

応募のきまり

91ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑥）とアンケートの答えを記入して80円切手を貼りポストまで。締め切りは4月18日必着、発表は、5月31日発売のNo.12のFAMIMAGA JOURNAL内です。まず、次の事柄について該当する数字を書いてください。

●あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

●あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学校・職業の部分で⑥、⑦と答えた方は記入しなくても結構です）

●あなたの年齢を書いてください。

●あなたの性別を番号で答えてください。
①男
②女

アンケート

1 これから買おうと思っているゲームを表1から3つ選び番号を書いてください。（例：あかずの間の場合0005）

2 特集して欲しいゲームを表1から3つ選び、番号を書いてください。

3 また、攻略してほしいゲームを表1から3つ選び、番号を書いてください。

4 今号の記事のなかで面白かったものを表2から3つ選び、面白い順に番号を書いてください。

5 また、今号の記事のなかでつまらなかった記事を表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

6 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。その他を選んだ方は（　）のなかに具体的に雑誌名を記入してください。

7 あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表4から5つまで選び、番号を書いてください。

8 これから買おうと思っているゲーム機を表4から3つ選び、番号を書いてください。

9 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次のなかから選び、番号を書いてください。（機種は問いません）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～30本
⑤31本以上
⑥ほとんど買わない

10 また、1年間に買う中古ゲームソフトの本数を**9**の項目の中から選び、番号を書いてください。

11 ニンテンドウ64についてあてはまるものを次のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める
③買いたいと思わない

12 本誌のなかで、もっと増やしてほしいと思うページを次のなかから選び、番号を書いてください。
①スーパーファミコンの記事
②ファミコンの記事
③ゲームボーイの記事
④バーチャルボーイの記事
⑤ニンテンドウ64の記事
⑥セント・ギガ関連の記事
⑦超ウルトラ技
⑧マンガ
⑨新着おたより速評のような読者投稿のページ
⑩超新作のような最新情報先取りの記事
⑪TOP30追っかけ隊のような記事
⑫攻略大全のようなまとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションの記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

13 逆に、減らしてほしいというページを**12**の項目のなかから1つ選び、番号を書いてください。

14 毎月のおこづかいはいくらですか。金額を（　）に書いてください。（学生の方のみ）

15 コンビニエンス・ストアでゲームソフトが買えるようになるといわれていますが、そうなった場合、ソフトをどこで購入しますか。次の項目のなかからいちばん利用するであろうと思われる番号を記入してください。
①コンビニエンス・ストア
②デパートのおもちゃ売り場
③おもちゃ屋
④ファミコンショップ
⑤ディスカウントショップ
⑥その他　※（　）内に具体的に記入してください

16 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるゲームを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。	●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかをチェック。	●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。	●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。	●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキの項目は**16**の新作通信簿を除き、すべてコンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書くようにしてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ記入してください。2ケタの数字は2つのマスを、4ケタの数字は4つのマスを使用して記入してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方に注意してください。1は7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペンを使用してください。（色鉛筆、ボールペンの赤、緑などは使用しないようにしてください）

●表1から表4にある01や0001など2ケタ以上の数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

80円 えん
切手を
はってね！

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミリーコンピュータ
Magazine編集部　行

No.8のプレゼントで欲しいもの　（　　　　ばん）

□□□-□□
住所

（ふりがな）
氏名
電話番号　（　　）

持っているものに○をつけてください。
1. ファミコン本体
2. ディスクシステム
3. ツインファミコン
4. スーパーファミコン
5. スーパーゲームボーイ
6. ゲームボーイ
7. バーチャルボーイ

16 新作通信簿

ゲーム名						
SFC：林海峯九段の囲碁大道						
SFC：イースV　エキスパート						
SFC：実況競馬シミュレーション　ステイブルスター						
SFC：ギャンブル放浪記						
SFC：ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険						
SFC：魔装機神						
SFC：峠・伝説　最速バトル						
SFC：'96全国高校サッカー選手権						
SFC：NEWヤッターマン						
SFC：GTレーシング						
SFC：美少女戦士セーラームーンSuperS～全員参加!! 主役争奪戦～						
SFC：忍たま乱太郎2						
SFC：アンジェリーク　ヴォイス・ファンタジー						
SFC：美少女レスラー列伝						
SFC：それ行け♡　エビス丸　からくり迷路						
SFC：京楽・三洋・マルホン　Parlor！パーラー！5						
SFC：SDガンダムGNEXT専用ロムパック　ユニット&マップコレクション						
SFC：新機動戦記ガンダムW						
SFC：ドラゴンボールZ　Hyper Dimension						
SFC：スーパーフォーメーションサッカー'96						
GB：熱闘　闘神伝						
GB：クマのプー太郎						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄

No.8

学校　学年　年齢　性別

1 , ,

2 , ,

3 , ,

4 1位　2位　3位

5 1位　2位　3位

6 , , , (　)

7 , , , ,

8 , , 　9

10　11　12　13

14 (　) 15 , (　)

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いて下さい。

〈キリトリ線〉

ファミマガ読者プレゼント

表1 ゲーム名

①スーパーファミコン

No.	ゲーム名
0001	アースライト ルナ・ストライク
0002	ああっ女神さまっ
0003	RPGツクール2
0004	赤ずきんチャチャ
0005	あかずの間
0006	アラビアンナイト
0007	アルナムの牙
0008	アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー
0009	イースV エキスパート
0010	一発逆転// 競馬・競輪・競艇
0011	ウィザードリィ外伝IV
0012	海のぬし釣り
0013	ウルトラベースボール実名版4
0014	SDガンダムGNEXT
0015	SDガンダムGNEXT専用ロムパック ユニット&マップコレクション
0016	エナジーブレイカー
0017	音楽ツクール"かなでーる"
0018	機動戦士Zガンダム
0019	ギャンブル放浪記
0020	'96全国高校サッカー選手権
0021	京楽・三洋・マルホン Parlor/パーラー/5
0022	空想科学世界 ガリバーボーイ
0023	クーリー スカンク
0024	ごきんじょ冒険隊
0025	サウンドノベルツクール
0026	サウンドファンタジー
0027	サラブレッドブリーダーIII
0028	G・O・D
0029	GTレーシング
0030	Jリーグエキサイトステージ'96
0031	Jリーグ'96 ドリームスタジアム
0032	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮称)
0033	実況競馬シミュレーション ステイブルスター
0034	実況パワープロレスリング'96
0035	実況パワフルプロ野球3
0036	実戦パチスロ必勝法/ 山佐伝説
0037	シムシティJr.
0038	Jumpin'Derby(仮称)
0039	新機動戦記ガンダムW
0040	スーパー競艇2
0041	すーぱーぐっすんおよよ2
0042	スーパーストリートファイターZERO(仮称)
0043	スーパートランプコレクション2
0044	す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記
0045	スーパーファミスタ5
0046	スーパーファミリーゲレンデ
0047	スーパーフォーメーションサッカー'96
0048	す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス
0049	スーパーボンバーマン4
0050	スーパーマリオRPG
0051	すばぽーんDX
0052	スプリガン・パワード
0053	それ行けっ♡ エビス丸 からくり迷路
0054	ダークハーフ
0055	ダービースタリオン96
0056	大貝獣物語II
0057	大戦略エキスパートWWII
0058	タワードリーム
0059	帝国創世記アレクサンダー伝説
0060	テーブルゲーム大集合/ 将棋・花札・トゥーサイド
0061	トイ・ストーリー
0062	同級生2
0063	峠・伝説 最速バトル
0064	ドナルドダックのマウイマラード
0065	ドラゴンクエストIII
0066	ドラゴンナイト4
0067	ドラゴンボールZ Hyper Dimension
0068	TRAVERSE
0069	トレジャーハンターG
0070	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険
0071	西陣パチンコ物語2(仮称)
0072	NEWヤッターマン
0073	忍たま乱太郎 すぺしゃる(仮称)
0074	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)
0075	忍たま乱太郎2
0076	忍たま乱太郎3
0077	忍たま乱太郎〜忍術学園パズル大会の段〜
0078	Parlor/ Mini
0079	Parlor/ Mini2
0080	美少女戦士セーラームーンSuperS 〜全員参加// 主役争奪戦〜
0081	美少女レスラー列伝
0082	必殺パチンココレクション4
0083	ピノキオ
0084	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
0085	ファイティングアイスホッケー
0086	フィッシング甲子園
0087	フェリシア
0088	古田敦也のシミュレーションプロ野球2
0089	HEIWAパチンコワールド3
0090	ベストショットプロゴルフ
0091	蓬莱学園の冒険/
0092	ポカホンタス
0093	牧場物語
0094	星のカービィ スーパーデラックス
0095	マーヴェラス(仮称)
0096	勾玉伝説
0097	マサカリ伝説・スーパーRPG編
0098	MASK マスク
0099	魔装機神
0100	魔法陣グルグル2
0101	ミニ四駆スタリオン(仮称)
0102	モンスタニア
0103	義経伝説
0104	林海峯九段の囲碁大道
0105	リングにかけろ
0106	ルドラの秘宝
0107	レナスII
0108	スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラ伝説(仮称)
0109	
0110	スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説(仮称)
0111	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記(仮称)
0112	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記(仮称)
0113	スーファミターボ専用 ぽいぽい忍者ワールド

②ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	バスフィッシング達人手帳
2002	13色対応 クマのプー太郎
2003	13色対応 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
2004	13色対応 熱闘 闘神伝
2005	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB—月影村の怪物—
2006	13色対応 ポケットモンスター
2007	13色対応 連珠倶楽部

③バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	アウト オブ ザ デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング 激闘伝説
3004	スターシード
3005	空とぶヘンリー
3006	ドラえもん
3007	ナイトランディング(仮称)
3008	バーチャルジョッキー
3009	バーチャルダブル役満
3010	バーチャルブロック
3011	バーチャルプロ野球'96
3012	バーチャルボンバーマン
3013	バウンド・ハイ
3014	プロテウスゾーン

④ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
4001	ウェーブレース(仮称)
4002	カービィボウル64(仮称)
4003	金田一少年の事件簿(仮称)
4004	クリエイター(仮称)
4005	ゴールデンアイ007(仮称)
4006	最強羽生将棋
4007	スーパーマリオカートR(仮称)
4008	スーパーマリオ64
4009	スターウォーズ(仮称)
4010	スターフォックス64(仮称)
4011	ゼルダの伝説64(仮称)
4012	パイロットウィングス64
4013	バギーブギー(仮称)
4014	ブラストドーザー(仮称)
4015	ボディハーベスト(仮称)

表2 今号の記事

No.	記事
01	SFC/ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
02	SFC/トレジャーハンターG
03	SFC/スーパーボンバーマン4
04	SFC/Jリーグエキサイトステージ'96
05	SFC/ドラゴンボールZ Hyper Dimension
06	SFC/魔法陣グルグル2
07	SFC/魔装機神
08	SFC/ダービースタリオン96
09	SFC/トイ・ストーリー
10	SFC/スーパートランプコレクション2
11	SFC/スーパー競艇2
12	SFC/一発逆転// 競馬・競輪・競艇
13	SFC/HEIWAパチンコワールド3
14	SFC/Parlor/ Mini
15	G B/熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
16	ニンテンドウ64 緊急特報//
17	FAMIMAGA DATA BOX
18	1995年度ファミマガゲーム大賞結果発表
19	ファミマガサテラビューステーション
20	RPG MANIAC
21	30秒Q速解答
22	ファミマガジャーナル
23	超ウルトラ技+1
24	超ウルトラ技SPECIAL スーパーマリオRPG
25	超新作ゲーム先取り大作戦
26	新作カレンダー
27	AD・INDEX
28	再発売カレンダー 〈付録〉
29	ルドラの秘宝 攻略ガイド 〜言霊マスターへの道〜

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	㊙スーパーファミコン
05	THEスーパーファミコン
06	電撃スーパーファミコン
07	PCエンジンファン
08	電撃PCエンジン
09	サターンFAN
10	セガサターンマガジン
11	プレイステーションマガジン
12	THE プレイステーション
13	電撃プレイステーション
14	3DOマガジン
15	ゲーメスト
16	ゲーメストEX
17	Vジャンプ
18	Game Walker
19	GAME ON/
20	ゲーム・遊II
21	じゅげむ
22	コロコロコミック
23	コミックボンボン
24	月刊電撃コミックガオ/
25	月刊コミックコンプ
26	月刊少年ガンガン
27	月刊電撃少年
28	週刊少年ジャンプ
29	週刊少年サンデー
30	週刊少年マガジン
31	週刊少年チャンピオン
32	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン
02	ツインファミコン/ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドウ64
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²+スーパーシステムカード/スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO/DUO-R/DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ/メガドライブ2
14	MEGA-CD/MEGA-CD2
15	ワンダーメガ/ワンダーメガ2
16	スーパー32X
17	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
18	ゲームギア
19	プレイステーション
20	3DO
21	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
22	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC9801/9821シリーズ
26	DOS/V
27	マッキントッシュ/ピピンアットマーク
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない



オモチャの地位No.1を目指して大冒険!

トイストーリー

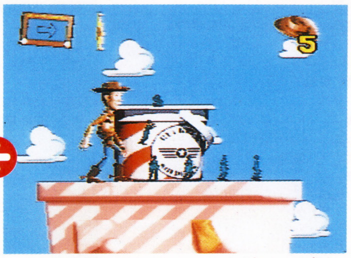
全米で大ヒットしたディズニー映画「トイストーリー」の世界を忠実に再現したアクションだ。今回は基本操作とレベル4までのステージを一挙に紹介しちゃうぞ!

4月26日発売予定 カプコン 7500円 消費税別

カセット 32M
パスワードコンティニュー
アクション

ステージクリアの条件を満たすためウッディが奮闘!

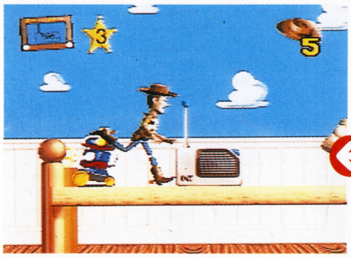
動くオモチャが冒険を繰り広げるディズニー映画「トイストーリー」をベースにしたアクションゲームだ。カウボーイのオモチャ"ウッディ"を操って、各ステージのクリア条件を満たしていこう。



⇧クリア条件はステージごとに異なる。最初のステージは兵隊のオモチャを箱から出し…



⇧トランシーバーを兵隊のオモチャに持たせる。それから…



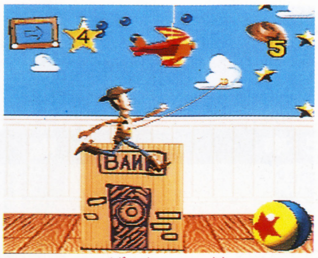
⇧レシーバーのところまで行ってオモチャの兵隊と連絡を取れば、ステージクリアとなる

3種類のステージでゲームが展開!

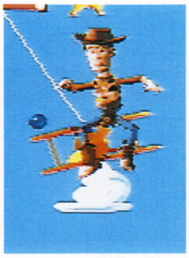
このゲームには、3種類のまったく異なったステージが用意されている。ここでは、それらのステージの内容を見ていこう。

通常ステージ

画面を右に進んでいく横スクロールステージ。ここでは、相手のオモチャや仕掛けに当たるとライフが減っていく。ライフがゼロになるとミスになるぞ。

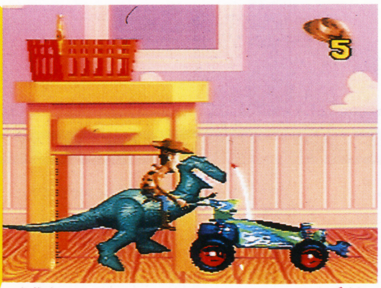


⇧ウッディが右に向かって進んでいく。投げ縄で相手のオモチャと対決するぞ



⇧相手のオモチャに触れるとダメージだ

高速スクロールも!



⇧恐竜のオモチャ、レックスに乗って走る場面も

ラジコンカーステージ

ラジコンカーを操ってマップを進むステージだ。ラジコンカーには、電池の残量が設定されている。残量がゼロになり、ラジコンカーが動かなくなるとミスだ。

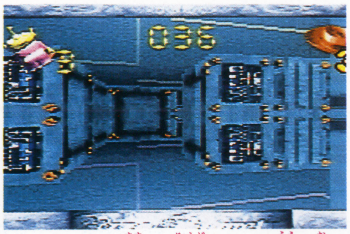
電池切れに注意



⇧右下の電池残量メータがゼロになると、ミスになってしまう

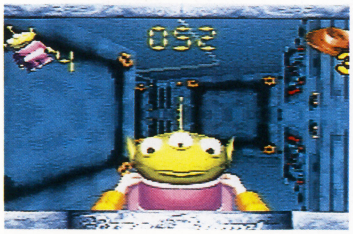
立体迷路ステージ

3Dマップを移動するステージ。マップのどこかにある複数のエイリアン人形を回収して、所定の場所に運ぶのが目的だ。時間内に目的を達成できないとミスになるぞ。



⇧3Dマップを進む。十字ボタンの上を押すと前に進み、下を押すと後ろに進む。そして左右を押すと、それぞれの方向に振り向く

⇧エイリアン人形を拾ったら所定の場所に運ぶ。画面の上部に表示されているタイムがゼロになると、時間切れでミスになってしまう



ウッディの華麗なアクションでマップを進む

ウッディのアクションは、ちょっとクセがある。そんなアクションをうまく活用して、各ステージのマップをクリアしていこう。

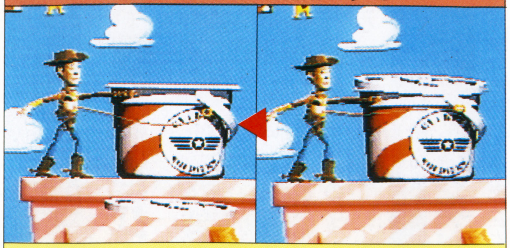
移動に欠かせない投げ縄

Aボタンを押すと、ウッディが正面に向かって投げ縄を投げる。また、十字ボタンの上を押しながらAボタンを押すと、斜め上に投げ縄を繰り出す。なお、投げ縄を投げるボタンは自由に変更できる。



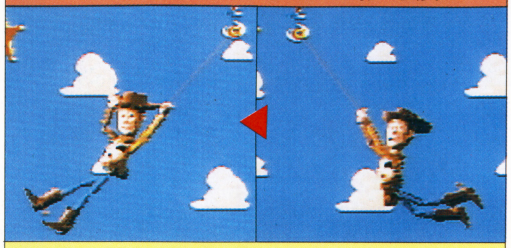
射程が長い投げ縄。斜め上に投げることもできる

箱のフタを開ける



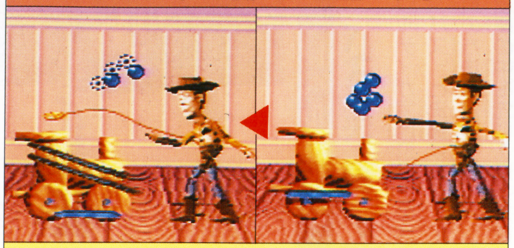
箱に向かって投げ縄を繰り出すと、箱のフタが外れる

フックにつかまって移動



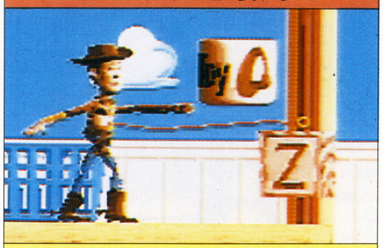
縄をフックに引っかければ、大きな谷間を飛び越えられる

オモチャの動きを止める



相手のオモチャに当てれば、動きを一定時間止められる

ブロックを壊す



ブロックを吹っ飛ばして通路を確保する

高い場所に飛び移るジャンプ

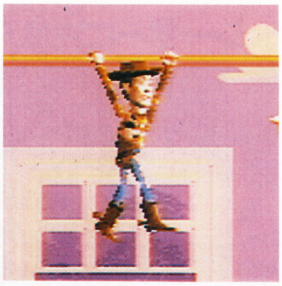
Bボタンを押すとジャンプする。この操作もボタンの変更が可能だ。また、ビーチボールやテニスボールの上に乗ると大ジャンプするぞ。



ボールの上に乗ったときは、ボタンを押さなくてもジャンプするようになっている

ぶら下がって動くパイプ移動

パイプにつかまった状態で十字ボタンを押すと、ぶら下がったまま左右に移動できる。パイプから手を離すときはBボタンを押そう。



ジャンプすればパイプにつかまれる



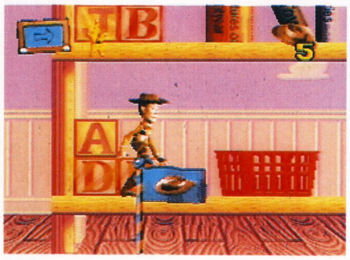
マップに落ちている便利なアイテム

マップ上にはさまざまなアイテムが落ちている。それらのアイテムを拾っていけば、ゲームを楽に進められるぞ。特にライフ回復のアイテムは取り逃がさないように



各所に落ちているアイテム。残らず拾っていこう

思わぬ場所に貴重なアイテムが落ちていることも。マップを隅々まで探索してみよう



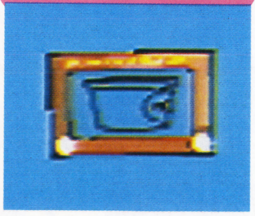
アイテム一覧

ボーナススター	たくさん集めると、ウッディのトライ回数を増やせる
エキストラトライ	ウッディのトライ回数を1回だけ増やすことができる
ライフ回復	ウッディのライフを一つだけ回復させることができる
チェックポイント	触れるとミスをしてもその場所から再スタートできる

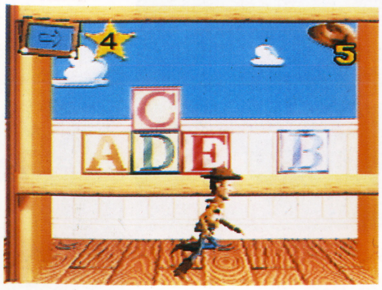
マップを進むとクリアのヒントが！

特定のマップを進んでいると、画面の左上に「エッチ・ア・スケッチ」というボードが出現することがある。そのボードは、ウッディが次に何をすべきかを、絵に描いてアドバイスしてくれるんだ。

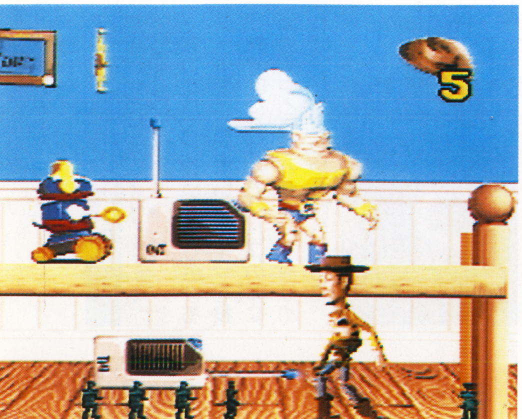
絵でアドバイス



このように、絵でウッディにヒントを与えてくれるんだ



矢印はウッディが進むべき方向を示している



絵をたよりにゲームを進めていこう

おもちゃが動く不思議な世界で旅を繰り広げる

このゲームには、複数のステージで構成された5つのレベルが用意されている。それらのレベルの内容を、詳しく紹介していこう。

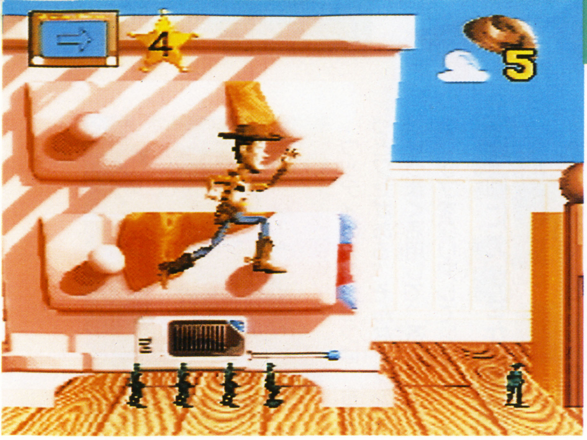
レベル1-1 プレゼントを偵察だ

ウッディの持ち主であるアンディに届いたプレゼントを偵察するステージ。アンディの部屋のどこかにいるオモチャの兵隊を見つけだして、彼らに偵察をさせるんだ。

アーミー出撃！



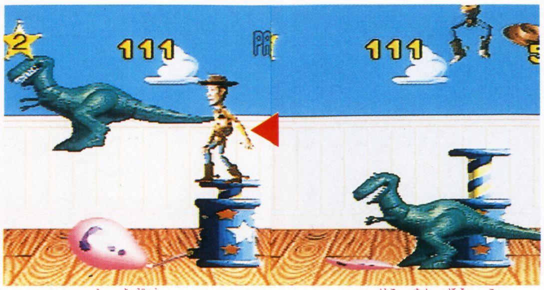
小さなオモチャの兵隊だ



レシーバーの所に行き連絡を取ろう

レベル1-2 オモチャをかたづけろ

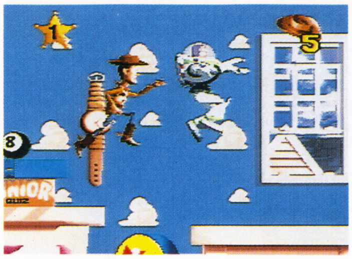
このステージでは、部屋のあちこちに散らかっているオモチャを、最初にあった場所へ戻すことになる。アンディが部屋に戻ってくる前に、急いでかたづけないとね。



ポンプを踏み恐竜をジャンプさせて、オモチャ箱の中に放り込む

レベル1-3 バズと決闘！

ウッディが宇宙飛行士のオモチャ「バズ」と決闘するステージだ。勝負の方法はかけっこ。アンディの部屋の中を先に1周したほうが勝ち…というルールになっている。



障害物や邪魔なオモチャたちを飛び越えてゴールを目指そう。バズに負けるな！

レベル1-4 悪夢に打ち勝て！

このステージでは、ウッディが夢の中で、巨大化したバズと闘うことになる。バズが撃ってくるレーザービームをかわしながら、投げ縄でダメージを与えよう。バズをやっつければ悪夢から覚めるぞ。

レーザーに注意！



バズのレーザーはしゃがんでかわそう

レベル2-1 ラジコンカーで爆走

ラジコンカーを操って、バズに体当たりを仕掛けるステージ。バズが完全に姿を消すまで、何度もラジコンカーをぶつけてやろう。



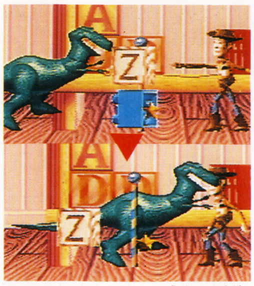
バズに体当たりすると電池を残していく

出現しなくなるまで体当たりを繰り返せ



レベル2-2 部屋から脱出！

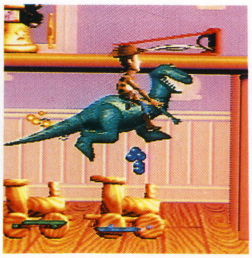
窓から外に落ちてしまったバズを追いかけるため、部屋の中から脱出するステージ。恐竜のオモチャ「レックス」と共に、マップの終わりまで進むのだ。途中、レックスの行く手をふさぐブロックが出現したら投げ縄で壊してやろう。



ブロックを壊して通路を確保

レベル2-3 恐竜に乗り走れ

ここでは、レックスに乗って部屋から脱出することになる。体当たりしてくるオモチャたちを、うまくかわして進んでいこう。



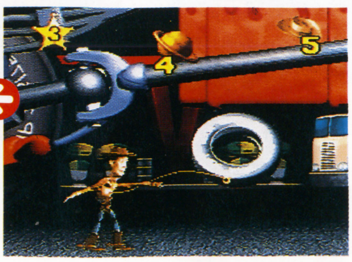
相手のオモチャをジャンプで避けながら進んでいくのだ



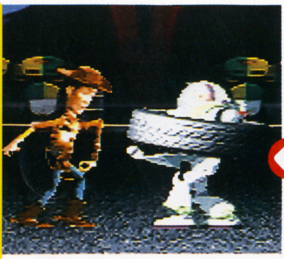
レベル2-4 バズをやっつけろ

怒ったバズと闘いを繰り広げるステージ。落ちているタイヤを投げ縄で吹っ飛ばして、バズの体にはめてやろう。4回タイヤをはめれば、バズをやっつけられるぞ。

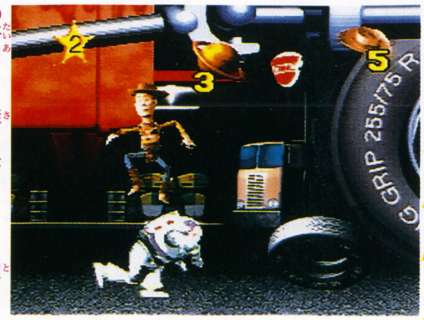
投げ縄を当てるとタイヤが跳ね上がる。続けて当てると、タイヤが斜め上に飛んでいく



大成功だ！



タイヤをうまくバズに当てれば、このようにスッポリとはまる



体当たりを避けながらタイヤを飛ばせ

レベル3-1 コップをかぶり進め

ここでは、紙コップをかぶって、ピザ・プラネットの中を進んでいくことになる。店内を走り回る子供たちに踏み潰されないよう注意しながら、店の出口を目指そう。

スス〜ッ



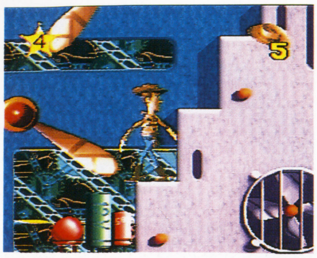
紙飛行機が飛んで来たら要注意。これは子供が横切る合図なのだ



十字ボタンの下を押してコップの中に隠れれば、子供に踏み付けられずにすむんだ

レベル3-2 機械の中へ!

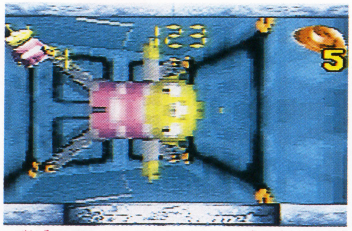
クレーンゲームの中でバズを探索するステージだ。回転するファンに注意しながらマップを進む。



ファンがグルグル回転している。タイミングを見計らって一気に走り抜けよう

レベル3-3 エイリアンを捜そう

クレーンゲームの中に閉じ込められている「スクイーズ・トイ・エイリアンズ」を救出する3Dステージ。迷路のようなゲーム機の中を探索して4体のエイリアンを見つけだし、出口まで運ぼう。



迷路のようなクレーンゲーム機の中で浮遊しているエイリアン。触れると自動的に回収される。回収したらすぐに出口まで運ぼう

レベル3-4 クレーンに注意!

ここでは、オモチャをいじめるのが好きな子供「シド」が操るクレーンのツメから、バズを守らなくてはならない。ツメにエイリアンを当ててバズを死守するのだ

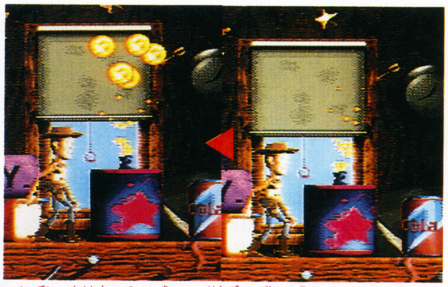


バズが捕まったらエイリアンを当てよう



レベル4-1 机の上を突っ破!

シドに捕まってしまったウッディが、彼の部屋の机の上から逃げ出すステージだ。花火やダーツなどのさまざまなワナをうまくかわして、机の上を走り抜けよう。



一定の間隔で吹き上がる花火。火の粉がキケンっ!

レベル4-2 ミュータントと対決

このステージの目的は、シドの部屋のどこかにいるバズを捜し出すことだ。シドが作ったオモチャ「ミュータント・トイズ」を避けながら、部屋を探索していこう。

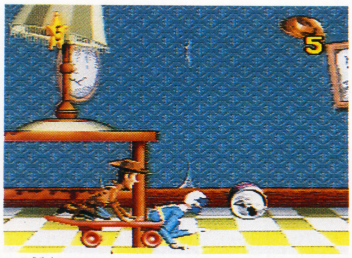
投げ縄を振り回せ



投げ縄を当ててミュータントの動きを封じよう

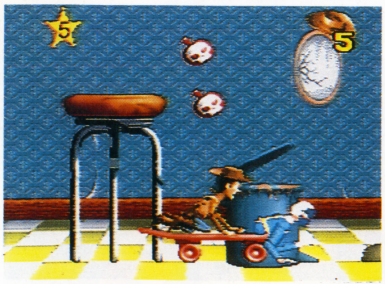
レベル4-3 犬から逃げろ!

ミュータント・トイズたちと手を組んだウッディが、スピード狂の「ローラーボブ」に乗って、シドの部屋から脱出するステージだ。後ろから迫って来る犬のスカッドに追いつかれぬように逃げろ。



高速スクロールステージ。ウッディが乗っているローラーボブを操作してマップを進む

ステージの後半になると、爆弾が降ってくるぞ



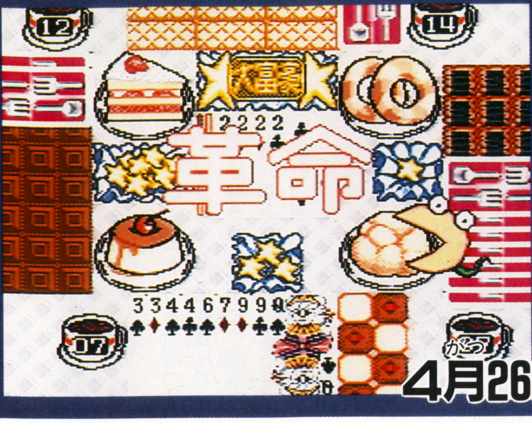


ロケット花火や空きカンを、ジャンプでかわしていこう

追いかけてくるから逃げろ!



シドの飼い犬スカッドが追いかけてくる。オモチャにとっては、とても太刀打ちできない相手だ



10種類のカードゲームが1本で楽しめる!

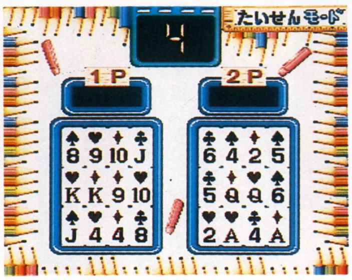
スーパートランプコレクション2

4月26日発売予定　ボトムアップ　7980円　消費税別

カセット　未定　パスワードコンティニュー　トランプ

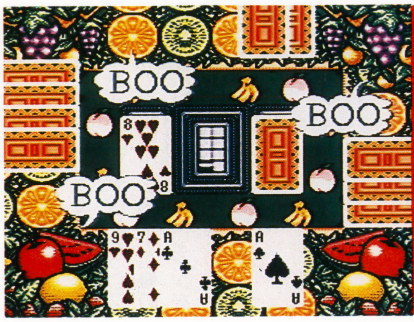
個性的な動物たちを相手にトランプ遊びの楽しさを追求!

みんながよく知っている「大富豪」や「7並べ」など、10種類のトランプゲームを1本につめこんだゲームだ。ルールを知らなくても出せるカードがわかるようになっているし、ゲームの最初にポイントを教えてくれる。プレイしていくうちに自然にルールを覚えていける、親切なシステムになっているのだ。



神経衰弱には2つの対戦ゲームがあるのだ

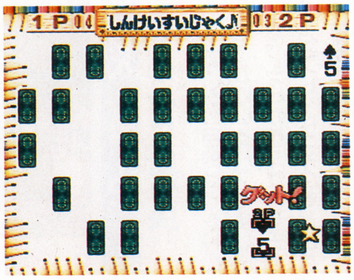
1位になれると思ったのにぃ…



せっかく勝てるはずのゲームでもページワンの宣言がないと…

対戦プレイもできるんだ

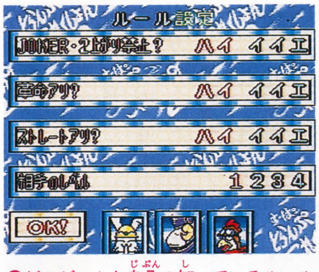
トランプゲームなんだから友だちと対戦がしたいという人は、「スピード」と「神経衰弱」がお薦め。この2つのゲームはコンピュータを相手にするだけでなく、2人対戦プレイもできる。「神経衰弱」では、2種類の対戦が楽しめるぞ。



白熱する対戦。やはり、トランプは対戦だ!

ルールをオプションで変えられる

同じトランプゲームをプレイしても、場所によってはルールが多少違っていたりする場合がある。そういった細かいルールの設定をプレイ前に変えることができ、知っているルールでプレイできる。

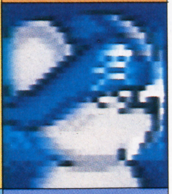


どのゲームも自分の知っているルールに変えて、プレイすることができるぞ

干支になぞらえた12匹の対戦相手

カードゲームのほとんどは、コンピュータが対戦相手。それぞれ違う実力を持った12人(匹?)の対戦者たちが相手をしてくれる。各キャラクタは、それぞれ能力別に3人でチームを組んでいて、選ぶレベルによって対戦する相手が変わってくる。レベルは4段階あって数字が上がるごとに強くなる。

キッド



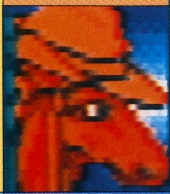
ネズミの船乗り。海賊の帽子をかぶっているが、じつは普通の輸送船の船長だったりするのだ。

シン



ウサギの土木作業員。関西弁をしゃべるフリーアルバイター。最近は優しい彼女を募集中のようだ。

ラッキー



ウマのガンマン。自称さすらいのガンマン。いつも斜め45度でしゃべるナルシスト。かっこいいらしい。

マックス



トリのパイロット。昔からの夢を実現させ、大活躍をしている。アクロバット飛行がとくいだ。

吾作



ウシの農夫。収穫した作物を近所に分けるという人のよいお百姓さん。無農薬でよろこばれているらしい。

Mr.陳



遠い大陸からやって来た、お医者さん。彼にかかればどんな病気も治ってしまうといわれる。

リチャード



ヒツジの牧師様。優しくてみんなに好かれている。しかし、疲れやすいのかどこでも寝てしまう。

マイク



イヌのコック。彼が焼くパンは最高で、毎朝すぐに売り切れてしまうくらい大評判のようだ。

ロンメル



トラの軍人。先祖代々軍人の家系だったらしく、根が真面目で曲がったことのだいっきらいな性格らしい。

サム



何を考えているのか、何をしてるのかわからないヘビ。頭の上の王冠は紙でできているらしいぞ。

マルコ



サルの実業家。機関車の運転手から一代で財をなした紳士。ここまで来るのに結構苦労したらしい。

正義



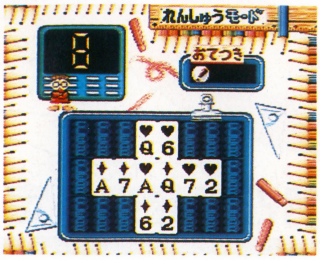
イノシシの会社員。いつものらりくらりとしている。しかし、名前のとおり悪いことは見逃せない性格。

トランプ遊びを極められる10種類のカードゲーム

ここではゲームソフトに入っているトランプゲームの紹介をしていくぞ。ゲームのなかには、考える時間に制限のあるものや、グラフィックの楽しいものもあったりして飽きさせない作りになっている。友だちとトランプゲームをしているような楽しさがあるのだ。

神経衰弱

裏返しにしたトランプをめくり、同じ数字のカードを2枚そろえていくゲーム。記憶力と勘をフルに使ってカードを見つけよう。



●1人用の神経衰弱は問題集のようだ。後半になるとかなり難しくなるぞ

スピード

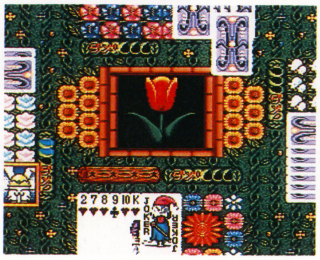
中央の場に出された2つのカードの数字に対して、1つ上か1つ下の数字のカードをとにかくすばやく相手より先に出していく。先にカードがなくなったら勝ちだ。



●すばやいコントローラ操作が要求される。難しいけれど勝つと気持ちいい！

ババ抜き

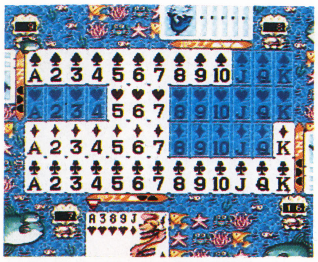
相手のカードを引いたり、相手にカードを引かせたりしながら、同じ数字のカードをそろえていく。先にカードがなくなったら勝ちだ。



●何とババがきてしまった。早く誰かに引かせないと負けてしまう！

7並べ

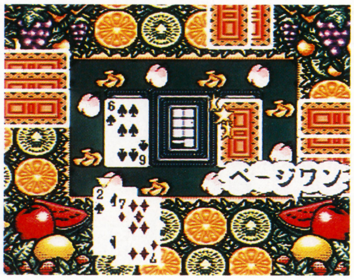
数字が7のカードを中心に、同じハートなどの絵柄を数字順に出していく。最初に手持ちのカードがなくなったら勝ち。出せるカードがない場合3回までパスできる。



●Xボタンで自分の番をパスすることができる。パスをすることも戦略なのだ

ページワン

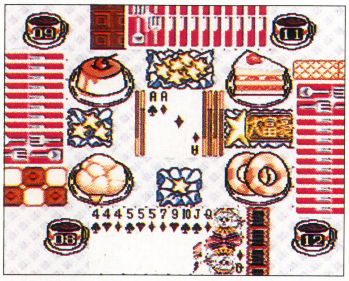
中央に出したカードに続く同じ数字か絵柄のカードを出していき、手持ちのカードがすべてなくなった人が勝ち。この「ページワン」というゲームは、カードを出して残りがあと1枚になるときにページワンと宣言しなければならず、宣言をしないと5枚追加される。



●最後の2枚で宣言を忘れないようにしよう

大富豪

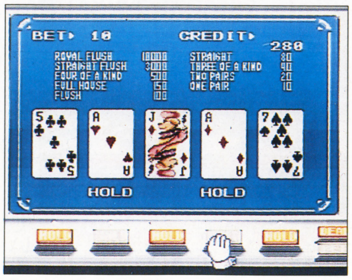
場に出ているカードよりも強いカードを出してゆき、早く手持ちのカードをなくした人が勝ち。一番最初に勝った人が大富豪となって有利にゲームを進めていける。大富豪がほかのゲームと違うところは、ジョーカーの次に強いのが2で3の数字が一番弱いこと。



●大富豪でも油断すると転落の危険があるぞ

ポーカー

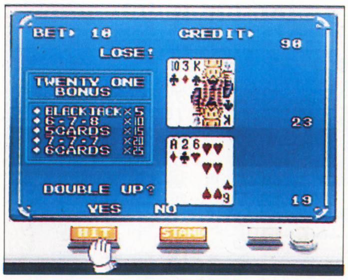
最初に配られた5枚のカードを何枚か交換して、同じ数字や同じ絵柄をそろえて「役」を作っていくゲーム。役を作ることでコインを増やしていける。また、役ができると賭けたコインが2倍になるダブルアップにチャレンジできる。これは、最大4回までできる。



●まるでゲームセンターにあるポーカー台だ

ブラックジャック

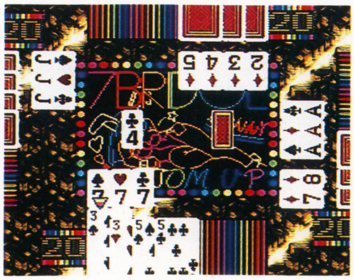
最初に配られた2枚のカードに、合計21より高い数にならないようにカードを追加していき、21に近づけていく。対戦相手より、合計が高ければ勝ちだ。そして、この「ブラックジャック」にもダブルアップのチャンスがあり、最大4回までチャレンジできるぞ。



●21に近づけるのは意外に難しいのだ

セブンブリッジ

手持ちのカードで3枚以上連続した絵柄や数字の組み合わせを作り、一番最初にカードがなくなった人が勝ち。カードの山から引いてきたもので組み合わせを作ったり、相手が場に捨てたカードを入手して組み合わせを作ったりするのだ。相手とのかけひきが熱いぞ。



●麻雀のルールに似ている。大人のゲーム？

ドボン

中央に出ているカードと同じ数字か絵柄を出していき、一番最初に手札がなくなった人が勝ちになるゲームだ。「ドボン」の勝利条件は、中央にあるカードと手持ちのカードの数がいっしょになったときや、自分の手持ちのカードが全部なくなったときだ。



●トランプ版ＵＮＯといった感じのドボン



格闘技界のスターたちが熱戦を展開!!

熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ95™

13色対応

4月26日発売予定　タカラ　4500円　消費税別

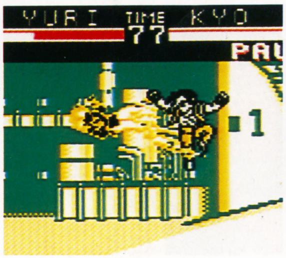
対戦型　4M　コンティニュー　アクション

ライバルを倒し格闘大会の頂点を目指せ!!

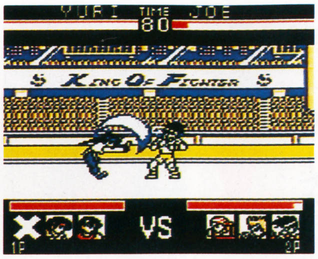
NEO・GEOで大ヒットした対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ95』の移植版だ。『餓狼伝説』や『龍虎の拳』などに登場した人気キャラたちが、一堂に会して闘いを繰り広げるぞ!



このようなビジュアルも挿入されている



各キャラの技を見事に再現している。これは主人公草薙京の鬼焼きだ



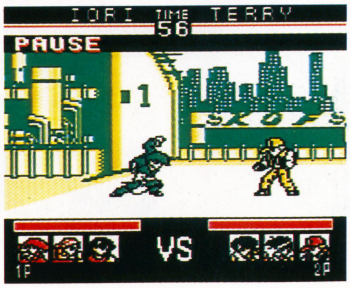
NEO・GEOでおなじみの対戦格闘ゲーム。SNKの人気キャラが大集合

攻撃避けで相手の技をかわせ

対戦相手のいない方向に向かって十字ボタンを押しながらA、Bボタンを同時に押すと、一定時間相手の攻撃を避けることができる。ただし、投げ技はくらってしまうので注意しよう。また、避けている間にⒶまたはⒷボタンを押すと、カウンター攻撃を繰り出せるぞ。



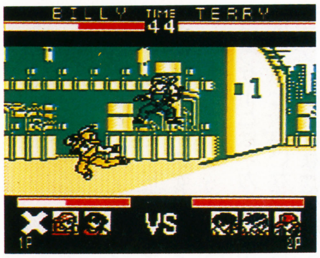
「避け」の動作をとって、一定時間相手の攻撃をかわす



避け最中にボタンを押せばカウンター攻撃

強力な威力を持つぶっ飛ばし攻撃

対戦相手のいる方向に十字ボタンを押しながらⒶ、Ⓑボタンを押すと、相手を遠くに吹っ飛ばせる「ぶっ飛ばし攻撃」が繰り出せる。



相手を遠くに吹っ飛ばす攻撃法。かなり威力があり、ジャンプ中でも出せる

ゲージを溜めて攻撃力アップ!!

十字ボタンの下を押しながらⒶ、Ⓑボタンを押し続けると、画面下のパワーゲージが溜まっていく。ゲージを満タンにすると、キャラクタの攻撃力がアップするぞ。



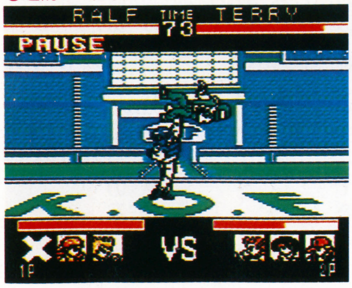
ゲージを溜めている間は無防備になるので要注意

コマンド入力で必殺技が炸裂

特定のコマンドを入力すると、通常攻撃よりも威力のある必殺技が繰り出せる。必殺技には飛び道具系、投げ技系、突進系などのさまざまなタイプが用意されている。



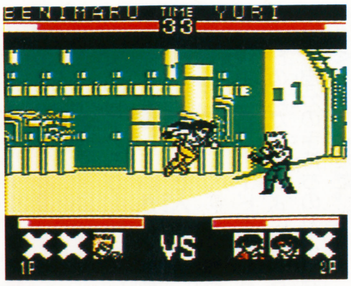
コマンド入力で繰り出される強力な必殺技。ガードの上から体力を削れるぞ



連続して相手にヒットする必殺技もある

超必殺技で一発逆転だ!!

体力ゲージが少なくなり点滅しているとき、またはパワーゲージが満タンのときに特定のコマンドを入力しよう。すると、相手に大ダメージを与えられる超必殺技が炸裂するぞ。なお、超必殺技を繰り出すと、パワーゲージはゼロになってしまうので注意しよう。



ライフが少なくなるとゲージが点滅する

威力絶大!!



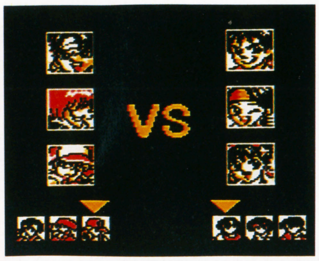
相手のライフを半分近く奪えるぞ



パワーがMAXならさらに威力UP

3対3のチームバトルで試合を勝ち抜け

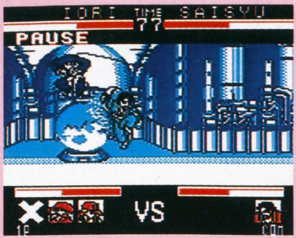
闘いは、3人1組のチーム同士で勝ち抜き戦を行っていく「チームバトル方式」で展開。相手に勝ったキャラは、タイムボーナスにより体力を少し回復して、次の対戦相手に望むことになるぞ。そして相手チームの3人目を倒すと勝利となるんだ。なお、チームを組めるキャラは、NEO・GEO版のうち人気キャラのみの15人だ。



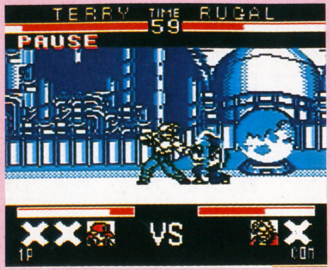
15人の中から使用するキャラを3人選ぶ。その後、闘わせる順番を決定する

ボスキャラが使えるに違いない!!

すべてのチームに勝つと、ボスである「草薙柴舟」と「オメガ・ルガール」が登場する。NEO・GEO版では、この2人をマイキャラとして使うことができた。このゲームボーイ版でも、使用できるに違いない。

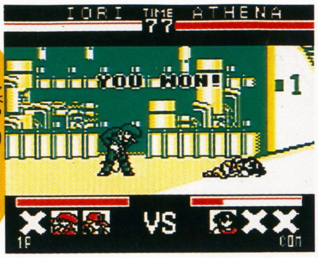


草薙京の父、柴舟だ。京と同じような技を使うが、威力が段違いに高い



凶悪な必殺技を持つオメガ・ルガール

勝利!!



相手チームのメンバーを全員倒せば勝利。次のチームと対戦することになる

相手のほうは2人目のキャラが登場する

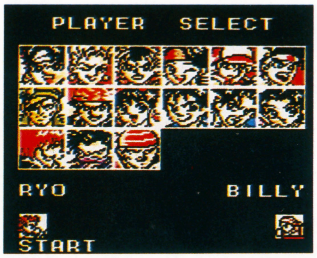




相手側のキャラを1人倒したところ。こちらのキャラはそのまま続けて闘う

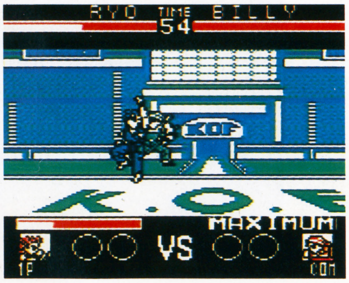
1対1のシングルプレイもあるぞ

このソフトには、チームを組まずに1対1で闘っていく「シングルプレイ」モードが用意されている。1人のキャラでとことん闘いたいときはこのモードでプレイしてみよう。なお、このモードでは2本先取したほうが勝者となるぞ。



15人の中から1人だけキャラを選択。1対1で闘いを繰り広げていくのだ

相手のライフをなくせば1本先取となる





2本先取すれば勝ち。次の試合に進む

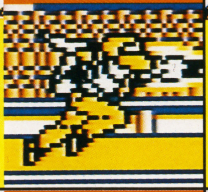
闘いを繰り広げる15人の格闘家

草薙 京

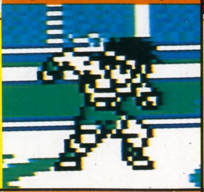

炎を操って闘う、草薙流古武術の伝承者

二階堂 紅丸


シューティング系の蹴り技を持っている

テリー・ボガード


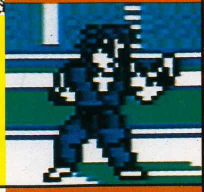
マーシャルアーツを使って闘う格闘家

ジョー・東


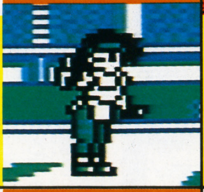
ムエタイのチャンプ。別名、嵐を呼ぶ男

キム・カッファン


悪人更生のために闘うテコンドー使い

リョウ・サカザキ


極限流空手を会得している無敵の龍だ

ユリ・サカザキ


自分でアレンジした極限流空手を使う

不知火 舞


先祖代々伝わる忍術を身につけている

麻宮 アテナ


超能力を使って闘う正義の女子高生

椎 拳崇


アテナと同じサイキックソルジャーだ

ラルフ


幾多の戦場を戦い抜いた屈強の傭兵だ

ハイデルン


傭兵部隊の総帥。部隊の名誉のため闘う

如月 影二


如月流の忍者。極限流空手の抹殺を狙う

ビリー・カーン


テリー抹殺のために闘う棒術使いだ

八神 庵


草薙京のライバル。京と同じく炎を操る

スーパーファミコン

SUPER 競艇2

スーパーきょうてい2

参戦・予想・学習で競艇を楽しめる

4月26日発売予定 日本物産 8500円 消費税別



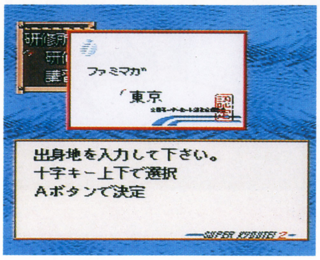
カセット 8M+64KRAM
バッテリーバックアップ
競艇

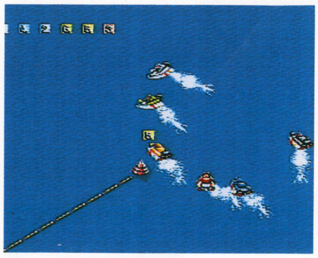
参戦 6大SG制覇 競艇英雄伝

『SUPER競艇2』には3種類のモードがある。この「競艇英雄伝」はプレイヤーがプロの競艇選手になって、年間6大タイトル制覇を目指す。6大タイトルとは、総理大臣杯・笹川賞・グランドチャンピオン決定戦・モーターボート記念・全日本選手権・賞金王決定戦のことでSGレースとも呼ばれ、ランクの高い選手しかレースに参加することはできない。

レースに出場するのはまずプロになってから

プレイヤーはまず、競艇選手になるために研修所に入門しなければならない。研修所の内容は、ボートの出走方法などの解説を受ける「講習」と、学科と実技のテストをおこなう「研修」の2つ。合格すればレースに参加できる。



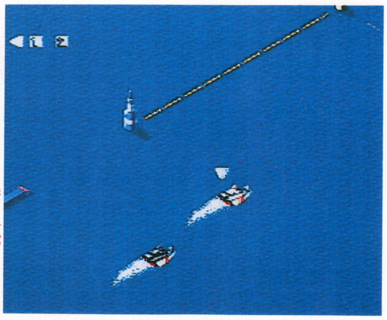


研修所を卒業すると認定書がもらえる。これがないとどのレースにもでられない

競艇はすべて左回りの3周で勝負する。第1ターンの旋回が大きく勝負をわける

実技テストは教官相手

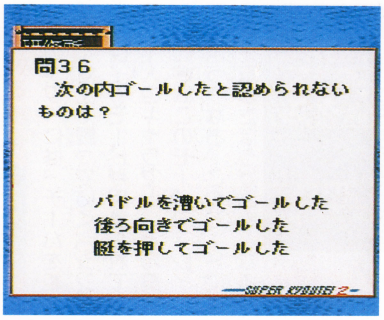
実技研修では教官艇とレースをやって、3回勝てば合格となる。「始動」ランプが点灯したら、LまたはRボタンを連打してモーターを始動させ、「出走」ランプが点灯したらBボタンでスタート。ルールはレース中と同じなので、操作方法をしっかり身につけよう。



プレイヤーのボートの方が性能がいいので、負けても何度でもチャレンジ

10問正解で学科クリア

学科とは筆記試験のこと。問題は3択で40問あり、その中から10問正解すれば合格。もし不正解でも同じ問題を何度でも選択できる。



結構、専門的な問題がでてくるので、講習を受けてから挑戦したほうがいいぞ

年間を高勝率で通せばA1級選手になれる

研修が修了すると競艇選手として登録され、晴れてレースに参加することができるようになるぞ。レースはカレンダーにしたがって進んでいき、1年間の勝率によって選手のランクづけがされる。ランクは高い順からA1級・A2級・B1級・B2級となっている。プレイヤーは一番低いB2級からスタートとなるので、高勝率をのこしてランクを上げよう。ちなみにSGレースに出走できるのはA1級・A2級選手だけだぞ。



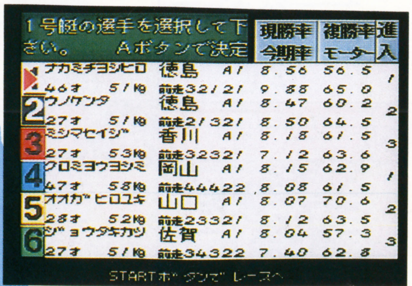
レースで使用するペラ（プロペラのこと）とモーターのバランスも調整しよう



月最初の開催前にモーターの抽選がある。モーターの性能がレースを左右する

予想 勝ち舟を研究 競艇観戦記

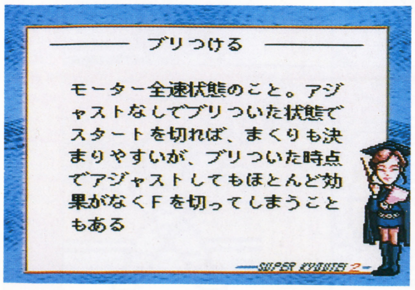
データを入力して実際の競艇の予想をすることができる。細かい入力ができるので、専門誌や競艇新聞などから情報を入手しよう。あらかじめ入力してあるデータを呼び出すこともできる。



249名のA1級選手が細かいデータと実名で登場

学習 競艇を学ぼう 実践競艇教室

レース中の戦法や反則、1日の流れなど競艇に関するさまざまな知識と専門用語を学習することができる。また、全国に24カ所ある競艇場の水質や特徴などの情報も用意されている。



おもに競艇でしか使用されない用語を中心に解説

スーパーファミコン



競馬 競輪 競艇
けいば・けいりん・きょうてい

一発逆転

いっぱつぎゃくてん
IPPATSU・GYAKUTEN

ギャンブルで稼ぎまくるのだ!!

4月26日発売予定 POW 9800円 消費税別

カセット 8M+64KRAM
バッテリーバックアップ
アダルト

レースを予想するゲーム

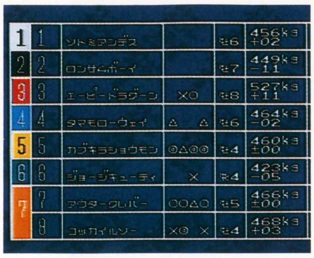
競馬、競輪、競艇といったギャンブルが、これ1本で楽しめるゲームだ。レースを予想して、お金を稼いでいくのだ。



↑競馬、競輪、競艇の3種類のギャンブルを予想してお金を稼ぐゲームだ

新聞などを参考に予想

予想はゲーム中にある各種の新聞やパドックなどを参考に行う。また、オッズなどにもよく目を配り、予想をしてみよう。


↑予想には各種の新聞が役に立つ。新聞はスクロールして見ることができる



↑ギャンブルの種類によっては、選手紹介なども重要になってくるのだ

ゲームモードは2種類

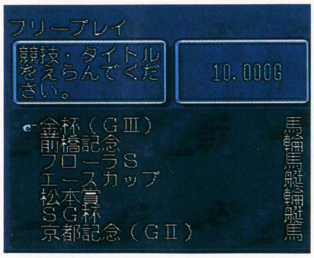
ゲームモードはストーリーモードとフリープレイの2種類が用意される。簡単に楽しむなら、フリープレイのモードが向いている。

フリープレイ

ストーリーモードに出てくる記念レースだけをプレイするモードだ。金額を設定し、レースを選んで始めてみよう。予想を的中してお金を増やすことができるかな?



↑フリープレイでは記念レースのみが楽しめる。まずは金額を入力しよう



↑そして予想するレースを決定する。このレースをキミならどう予想する?



↑レース結果はこのようになった。見事に的中して、お金を増やすことができた

ストーリーモード

プレイヤーのキミが、主人公を結婚させるために、ギャンブルで結婚資金を貯めていくモードだ。1年間という限られた期間でお金を稼ぎ、ライバルと戦わなければならない。彼をうまく結婚させてあげるには、キミのギャンブルの腕にすべてかかっているのだ。



↑彼を彼女と結婚させるために、ギャンブルでお金を稼ぐことになったのだ



↑レースのあるところに移動しながら賭ける



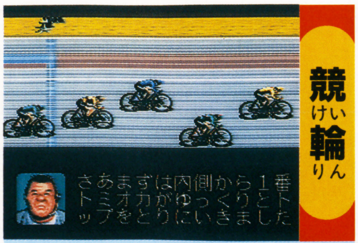
↑果たして彼を結婚させられるかな?

3つのギャンブルに挑戦

このゲームで挑戦するギャンブルは競馬、競輪、競艇の3種類。どれもおなじみのレースばかりだ。すべてのレースでまんべんなく賭けるのもいいし、狙ったレースでドカンと一発勝負を賭けるのもいい。3種類とも挑戦してみよう。



競馬
↑馬券は単勝、複勝、馬券連勝の3通り。高配当を狙うなら馬券連勝がいいぞ



競輪
↑車券は単勝、複勝、車番連勝の3つがある。選手の出身地も予想のポイントになる



競艇
↑6艇のゴールする順位を予想する。艇番連勝は1位、2位を順番通りに予想する



スーパーファミコン

平和の実機がまたまた打てる!!

HEIWA パチンコワールド3

4月26日発売予定　ショウエイシステム　7800円 消費税別

カセット　24M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
パチンコ

新台が入って新装開店

平和というと、パチンコ最大手のメーカーだ。この平和のパチンコ台ばかりを収録したのが、この『HEIWAパチンコワールド3』だ。シリーズ第3弾となるソフトで、今回も最近の機種ばかりをそろえている。自宅にいながらパチンコ店にいるような気分になれるソフトなのだ。



平和の機種ばかり打てるゲームなのだ

学習機能もある

このゲームでは機種別の大当たり確率や投資額、持ち玉数などが一目で確認できる画面もある。この画面で1000円での平均始動回数などを確認することで、やめ時の見極めが可能となっている。



この機種でいままでにどれだけ投資したかなどが、一目でわかるのだ

この4機種を収録

この『HEIWAパチンコワールド3』に収録されている機種はこの4種類。カード式でおなじみのCR機や権利物など、多彩なジャンルの機種をそろえている。どの台も大当たり確率やリーチアクションなど、すべてが実機と同様の作りになっている。

CR竜神

3分の1の確率で以後2回の確率変動に突入するタイプのCRセブン機だ。確率変動が続くと、あっという間に大量の出玉が期待できる台だ。



いわゆる黄門ちゃまタイプの台だ

横綱伝説

人気のあるセブン機「綱取物語」の権利物バージョンとして登場した台だ。権利獲得時の音楽なども「綱取物語」のものが使われている。



2回権利タイプの権利物なのだ



豊富なリーチパターンも楽しめるのだ

ブラボーストライカー

サッカーをモチーフにしたセブン機だ。大当たりすると、液晶部分でサッカー中継の画面となり楽しめる。大当たり確率も比較的高めになっている。



ノーマルタイプのセブン機である

ブラボーガール2

5ライン式のセブン機だ。大当たりになると、たくさんの女の子の水着姿が楽しめる。この機種の場合、13ラウンドまでなので、出玉は少なめだ。



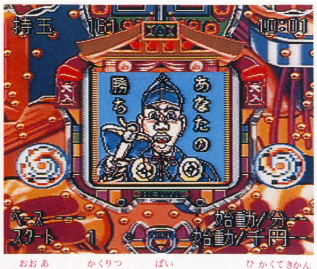
大当たりで水着姿が見られるのだ

2つのモードで打てる

ゲームモードは入門編と実戦編の2つだ。どちらのモードもパチンコ店を舞台にして打っていく。まずは入門編から挑戦して、知識などを学ぶようにしよう。

入門編

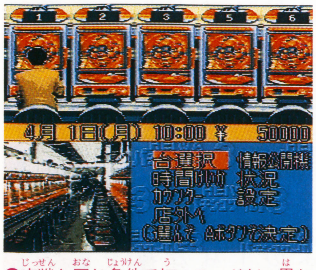
大当たり確率が通常の台の2倍で、釘も甘目の店で打つモードだ。ゲーム開始時の所持金は10万円で、台に関することなど、さまざまな解説を見ることもできる。手軽に楽しめるモードだ。



大当たり確率が2倍なので、比較的簡単に大当たり画面が見られる

実戦編

実機と同じ大当たり確率を使用し、釘も実際のものに近いパチンコ店で打つモードだ。ゲーム開始時の所持金は5万円で、よりシビアな目が必要だ。実戦に備えたモードといえる。



実戦と同じ条件で打つモードだ。果たして5万円で稼ぐことができるかな？

スーパーファミコン

Parlor!パーラー!シリーズがリニューアル



Parlor! Mini

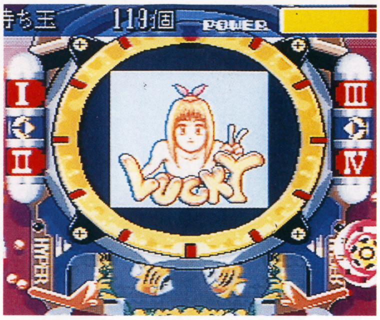
パチンコ実機シミュレーションゲーム

4月26日発売予定　日本テレネット　4900円　消費税別

カセット　8M
パスワードコンティニュー
パチンコ

機種を絞ってお買得

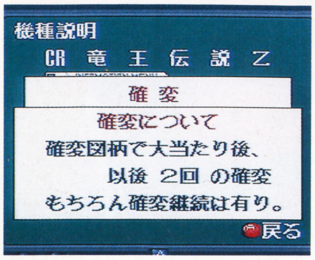
いままでの『Parlor!パーラー!』シリーズでは1本のソフトに5、6機種のパチンコ台が収録されていたけれど、これを2機種のみとして4900円(税別)という価格を実現したのが、この『Parlor!Mini』だ。厳選された人気機種や最新機種をこれで打ってみよう。



今回もまた新台を打つことができる

さらに機能が満載

機種数は減ったけれど、その代わりに機能はより一層充実している。調節のできる釘の数が増えたり、保留玉ランプが4つすべて点灯すると打ち出しを自動停止する機能などが新たに追加されている。



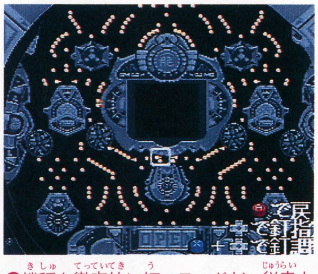
詳しい用語解説まであって、初心者でも楽しめるようになっている

モードも一部変更

ゲームモードは従来からある攻略モードと、フリーモードから変更されたストーリーモードの2種類を選んで楽しむことができる。

攻略モード

パチンコ台を徹底的に研究するモードだ。釘をいじったり、じゃんバリモードで大当たり確率の変更も可能だ。今回は多彩なリーチパターンを見ることもできるぞ。



機種を徹底的に打つモードだ。従来よりも変更できる釘の数が増えている



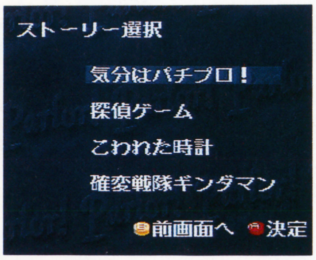
さまざまなリーチパターンを簡単に見ることもできるようになったのだ



大当たり確率も選択して選べるようになったので、いろいろな条件で打てるぞ

ストーリーモード

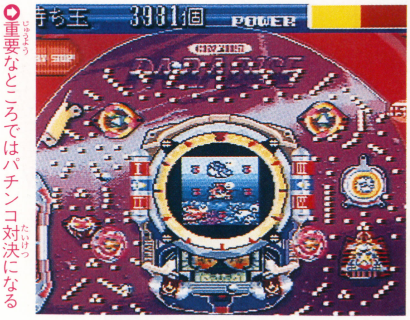
プレイヤーがストーリーを選択し、決められた条件をクリアしていく、アドベンチャーゲームが楽しめるモードだ。キミは主人公になって、ストーリーを進めていく。ユニークなキャラクタとのパチンコ対決もあって、誰にでも楽しめるモードとなっている。



アドベンチャーゲームが楽しめるモードだ。4つのストーリーが選択できる



パチンコ店でのストーリーを進めていく



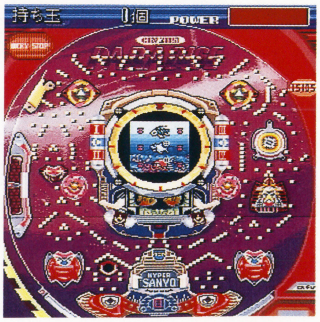
重要なところではパチンコ対決になる

この2機種を打とう

今回収録されている機種はこの2機種だ。どちらもいま人気のCR機で、デジパチと権利物が1台ずつの構成となっている。キミはどちらの台が好みかな?

CRギンギラパラダイス

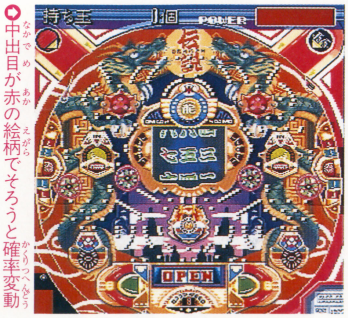
『ギンギラパラダイス』シリーズのCR版だ。1回権利の権利物で、1から9までの図柄のうち、奇数絵柄でそろうと次回までの確率変動に突入する。



奇数でそろうと確率変動に突入する

CR竜王伝説Z

まだ登場したばかりの新台だ。全22通りの大当たりのうち、中出目が赤でそろう7通りの大当たりだと、以後2回確率変動に突入する。確変が続くと出玉もすごいぞ。



中出目が赤の絵柄でそろうと確率変動



『超絶大技林'95年夏版』の実寸

原寸

大きくなって

あの『超絶大技林』が判型を変更、A5からB5へと大きくなって再び登場!!

帰ってきた!

超絶大技林 '96年春版

絶賛発売中!!

本屋に金塊の山のように積まれているのがそれだ。今度は買いそびれるな!

過去十余年家庭用ゲーム機のデータ、
そしてウル技をひっさげ『超絶大技林』が
判形を大きくして、より新鮮なデータを
詰め替えなおしての登場だ!!
金ぴかの表紙を本屋で探そう!!

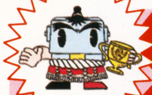
定価980円(税込)

発行:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
小社出版物に関するお問い合わせは☎03(3573)8613(販売部)までお願いします。

超ウルトラ技+1

競馬ゲームの頂点に立つ超人気ゲーム『ダービースタリオン96』から、資金を効率よく増やせる2つのテクニックを伝授。これらの技を駆使して、GIレース全制覇の偉業を成し遂げよう。

馬を売却して大もうけ



スーパーファミコン

優勝技

ダービースタリオン96

大阪府／木村勝クン

まず、ゲーム開始直後の初期牝馬をオオシマナギサにしておき、4月にマチカネイワシミズと交配させる。次に、翌年に仔馬が産まれたら、3歳になるまえに1400万円以上で売却する。このとき、登録コードが表示されるので、メモするなどして控えておこう。このあと、牧場にあるポストを調べて登録コード入力画面にし、控えておいた登録コードを入力すると、売却した馬が500万円で市場に売りに出される。あとは、できるだけ安い値段でその馬をセリ落としてから売却すれば、再び1400万円以上で売ることができる。しかも、登録コードは何度でも入力できるので、繰り返せばどんどん資金を増やせるぞ。なお、オオシマナギサとマチカネイワシミズ以外の組み合わせでこのウル技を使うと、売却した値段の倍額で仔馬が市場に出されるので成功しない。

あらかじめ、初期牝馬のオオシマナギサを用意しておく





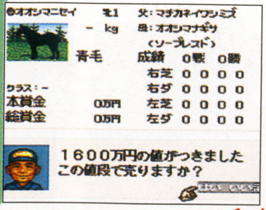
4月になったら、種付け料がタダのマチカネイワシミズと交配

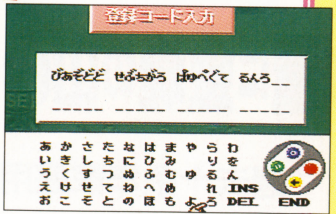
翌年、かわいい青毛の仔馬が産まれた



登録コードを控えておく

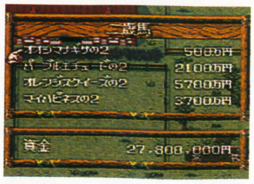
すぐに仔馬を売却。このあと、登録コードが表示される

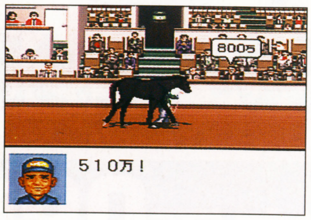




牧場のポストを調べてこの画面にし、登録コードを入力しよう

売却した仔馬が、500万円で売られている。通常は売却したときの倍の値段になるはずだが





できるだけ安い値段で落札しよう。馬が消える直前に値付けするのがポイント

再び高値で売却！



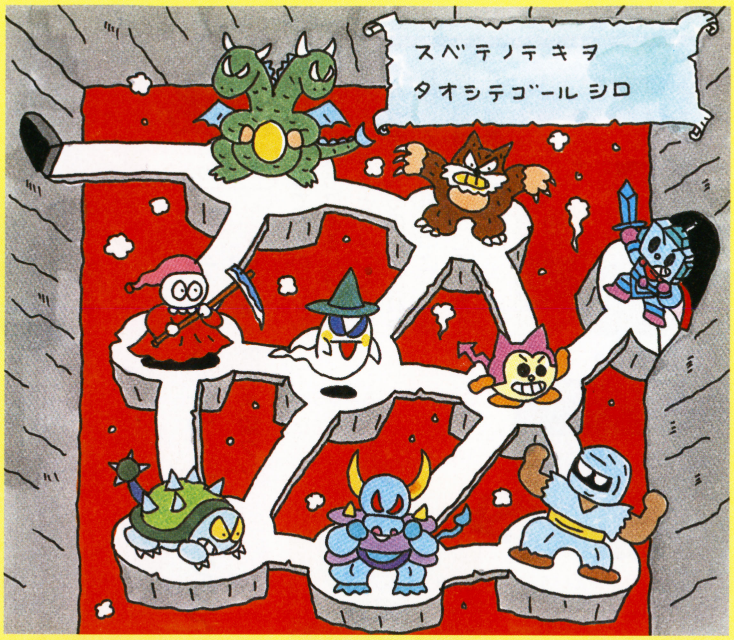
セリ落とした馬を売却すると、まえと同じ1400万円以上の値が付くぞ



この技の醍醐味

ダービースタリオン96「馬を売却して大もうけ」

この技のように産まれたばかりの仔馬をすぐに売り、登録コードを入力してから市場に登場させると、その馬は2歳になっています。もちろん馬の血統や能力はそのままですから、この技を使って同じ馬を通常よりも1年早く厩舎に入れることもできるわけです。ちなみに、オオシマナギサとマチカネイワシミズの配合は、かなり優秀な馬ができることで有名です。馬の実力で賞金を稼ぎたいという人はこの特性を利用して、すぐにレースに出場させるといいでしょう。



同じレースが2度開催

スーパーファミコン

大関技

ダービースタリオン96

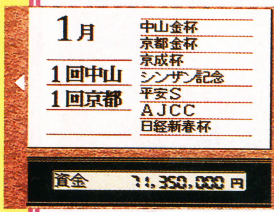
神奈川県／ラジオの牧場クン

まず3歳以上の馬を用意して、おまかせ厩舎に入厩させる。次に、月が変わるときにレーススケジュールが表示される画面で、十字ボタンの左を押して月をどんどん変えていく。ここで何カ月かするとおまかせ厩舎に入れていた馬が自動的にレースに出走する。このレースの結果が出たら、着順を覚えてリセットしよう。

このあとゲームを再開すると、通常ならさきほどのレースの翌週に進むはずなのに、なぜかレースのまえの週に戻るのだ。しかも、次の週に進めると同じレースが開催されてレース結果も同じになる。これで、覚えておいた着順どおりに馬券を買えば大もうけできるぞ。ただし、騎手への指示を変更すると着順が変わる。



●馬が3歳以上になったら、メイン厩舎以外のおまかせ厩舎に入れる

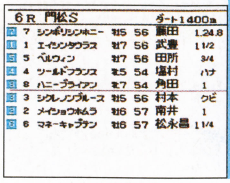


●月を変えるこの画面で、十字ボタンの左を何度も押す

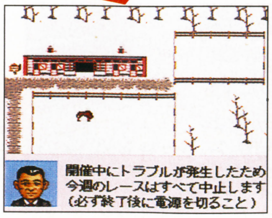


●自動的にレースに出走すればOK。あとはレース結果を見る

リセットする



●レースの着順が出たら、3位までに入着した馬番を覚えてリセットしよう



●同じ牧場でゲームを再開。このあと、次の週にしてみると…



●再び門松ステークスが開催！

怪しい隠しショップ

スーパーファミコン

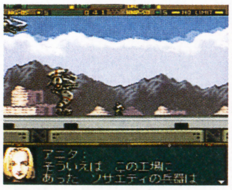
十両技

ガンハザード

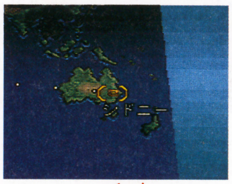
静岡県／アングラクン

掘り出し物がいっぱいの、お得な隠しショップへ行く方法を紹介しよう。

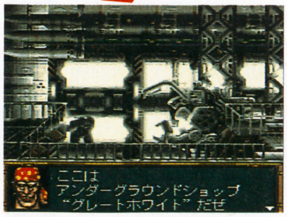
まず、空中基地センチネルを破壊するまでゲームを進める。次に、フレンドをアニタにして、マチュピチュのマディオスに行く。すると、基地の奥にいる男から、隠しショップの情報を聞くことができる。このあとワールドマップに戻ると、シドニーにある隠しショップへ行けるようになるのだ。ここには、ほかの店では手に入らない強力な武器が売られているぞ。



●センチネル破壊後、フレンドをアニタにしてマチュピチュのマディオスに行く



●情報を聞いたあと、オーストラリアのシドニーに行けるようになるぞ



●シドニーには隠しショップがあった。その名も、グレートホワイト！

破格の品ぞろえ



●最強の武器を売っているのはここだけ



この技の醍醐味

ガンハザード「怪しい隠しショップ」
初めて隠しショップに行ったとき、ドッキリした人も多いでしょう。なんとここの店員は、シビルスカで悪事の限りを尽くしたテロリスト、レッドシャークのボスだったシヴァルツなのです。組織が壊滅してからずいぶん苦労したらしく、愛想のいい店員ぶりがすっかり板に付いています。超大型ヴァンツァー・ミドガルズオルムに乗って主人公たちを苦しめていたのが、まるでウソのようですね。そんな彼の過去を知っているだけに、隠しショップを利用するたびになんとなく優越感を感じてしまいませんか？

イラスト／宮本えつよし

ドラゴンクエストVI　その①　ベストドレッサーコンテストに、くさったしたいが出場していた。それだけならまだしも、優勝したのには納得がいかない。これは絶対サギだ（徳島県／大谷賢クン・19歳）。**その②**　今ハマっています。さすがにおもしろいけど、戦闘が少し長くなった気がする。敵のアニメーションのオンとオフを自由に設定できるようにすれば、もっとテンポがよくなったと思う（鳥取県／林俊一クン・16歳）。**その③**　空飛ぶベッドって、なんだか超ださい（東京都／川崎美嗣クン・16歳）。**その④**　職業のランクが1つ上がるたびに、自分が出世しているみたいでうれしくなる（兵庫県／万代典大クン・14歳）。

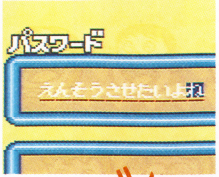
サウンドテストができる

スーパーファミコン　十両技

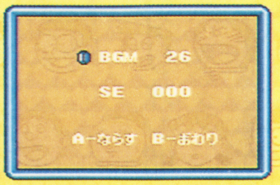
ドラえもん4　山形県／タカシクン

パスワードを「えんそうさせたいよね」と入力すると、BGMやSEを聴ける、サウンドテスト画面になるぞ。ここでは、十字ボタンで数字を替えてAを押すと演奏が始まり、Bでタイトル画面に戻る。

テケテケテー



ここで「えんそうさせたいよね」と入力すると、サウンドテストの画面になる



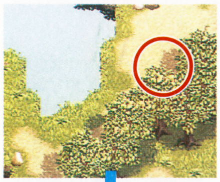
十字ボタンで数字を替え、Aで演奏。Bを押すとタイトル画面に戻る

オアシスの隠しアイテム

スーパーファミコン　十両技

テイルズ オブ ファンタジア　埼玉県／匿名希望クン

過去の世界で、北のオアシスの下のほうにあるしげみを調べる。すると、メンタルリングが手に入るのだ。これを装備すると、戦闘中に一定時間が経過するごとにTPが1ずつ回復するぞ。


過去のプレイランドにある、北のオアシスで◯印の場所を調べよう



メンタルリングという装飾品が手に入った。装備して戦闘に入ると…


装備しているキャラのTPが、一定時間ごとに1ずつ回復するぞ

3つの特殊機能コマンド

スーパーファミコン　小結技

実況おしゃべりパロディウス　富山県／柳田達夫クン

ゲームクリア後におぷしょん1の画面で入力することで、特殊な項目が出現する3つのコマンドがあったぞ。1つめは周回数を選択できるコマンドで、下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、B、Xの順に入力する。これで、おぷしょん2に周回数選択の項目が増えているぞ。ここで好きな数字を選ぶと、選んだ数字の回数だけゲームをクリアした場合の難易度でゲームを始められる。2つめは、ステージセレクトのコマンドだ。X、X、X、B、B、B、L、R、上、下、上、下の順に入力すると、おぷしょん2にステージセレクトの項目が増えている。3つめは、最難関のレベルを選べるコマンドで、下、下、上、上、右、左、右、左、A、B、Xの順に入力しよう。すると、最高の7より難しいゲームレベル8を、おぷしょん1の画面で選んでゲームを始めることができる。


一度ゲームをクリアしたあと、このおぷしょん1の画面で各コマンドを入力しよう

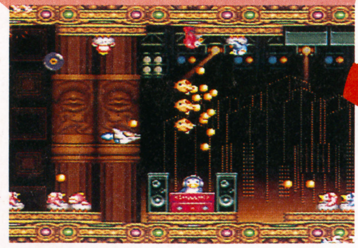
周回数を選択

下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、B、Xの順に入力する



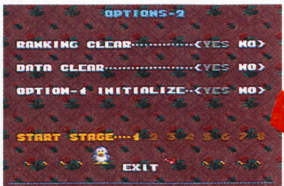
おぷしょん2に周回数選択の項目が増えている。ここで8を選ぶと…

敵弾の嵐だぁ！


1面だというのに、怒とうの攻撃！　さすが8周めだね

ステージセレクト

X、X、X、B、B、B、L、R、上、下、上、下の順に入力する



おぷしょん2にステージセレクトの項目が増えている

最難関のレベル

下、下、上、上、右、左、右、左、A、B、Xの順に入力する



ゲームレベル8が選べるようになっている。鬼のように難しいぞ

この技の醍醐味



実況おしゃべりパロディウス「3つの特殊機能コマンド」

今回紹介したコマンドを使わなくても、それぞれの項目を出現させる方法があります。たとえば、一度ゲームをクリアすると周回数を選択できるようになります。また、妖精を70人集めるとステージセレクトができるようになります。さらに、ゲームレベル7をクリアするとゲームレベル8が選べるようになるのです。なお、こうして増えた項目はおぷしょん1を初期化すると消えてしまいます。その場合はコマンドを使って、再度項目を増やすといいでしょう。



ほかのポケモンに経験値

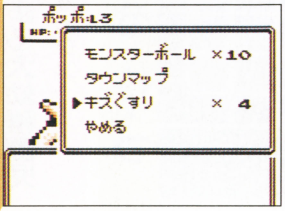
ゲームボーイ

小結技

ポケットモンスター

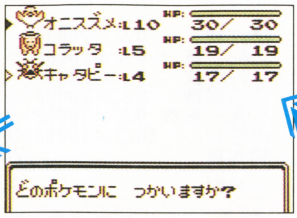
宮城県／ざんまやろうクン

まず、ポケモンを2匹以上仲間にし、キズぐすりを手に入れる。次に、戦闘に入ったらどうぐを選択し、キズぐすりを経験値を与えたいポケモンがいる順番に合わせる。例えば、ステータス画面で経験値を与えたいポケモンが上から3番めにいるのなら、キズぐすりもどうぐ欄の上から3番めに移しておく。そして、もう一度キズぐすりにカーソルを合わせ、セレクトを押してからⒶを押す。そのあと、ステータスが表示されてポケモンを選ぶ画面になったら、戦闘中の一番上のポケモンにカーソルを合わせてⒶを押す。すると、一番上のポケモンと経験値を与えたいポケモンが入れ替わる。あとは、Ⓑを2回押して戦闘画面に戻そう。これで、通常は一番上に入れ替えたポケモンが戦うはずなのに、なぜか入れ替えるまえのポケモンが敵と戦う。しかし、経験値はこの時点で一番上にいるポケモンに入るのだ。なお、替わる前のポケモンは実際にダメージを受けておらず、入れ替えたポケモンがダメージを受ける。また、この技を使ってポケモンのHPがバグったら、ポケモンセンターに行けばもとに戻る。



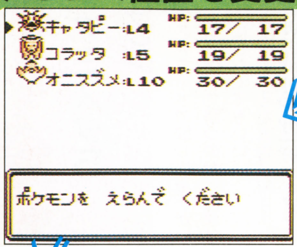
●戦闘になったらキズぐすりにカーソルを合わせて、左のようにする

セレクトを押してからⒶを押す



●一番上の戦闘に出ているオニスズメにカーソルを合わせて、Ⓐを押す

ポケモンの位置を変更



●ポケモンの位置を替え、Ⓑを2回押して画面をもどす

敵のポケモンと戦闘に入る

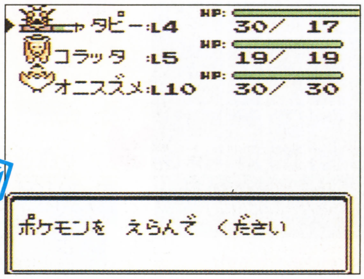


●キャタピーに替えたはずなのに、オニズズメがそのまま戦っている

ほかのポケモンに経験値が!!



●オニスズメに入るはずの経験値がキャタピーに入っている／



●キャタピーのHPがバグってしまい、オニスズメと同じになるぞ

対戦ステージを選べる

スーパーファミコン

大関技

す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス

和歌山県／東純セクン

今回のリミックスバージョンに追加された「通モード」に、秘密のステージセレクトがあったぞ。

まず、モードセレクト画面で「ひとりでぷよぷよ」を選ぶ。次に、「通モード」の項目にカーソルを合わせてLとRとスタートを押し続ける。このとき、画面が切り替わるまでボタンを押し続けること。すると、ステージセレクト画面になるのだ。ここで好きなステージにカーソルを合わせて決定すれば、そのステージをプレイすることができるぞ。なお、選べるステージは全部で32ステージある。



●モードセレクト画面で、1人プレイ用の「ひとりでぷよぷよ」を選択する



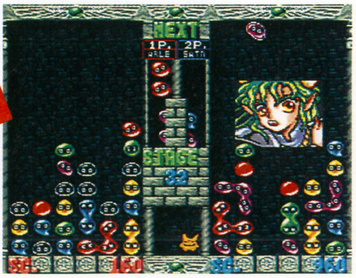
●「通モード」にカーソルを合わせて下のように操作しよう

画面が切り替わるまで、LとRとスタートを押し続ける



●しばらく待っていると、ステージセレクト画面に切り替わる

ステージを選択



●プレイするステージを自由に選べるようになり、いきなりサタンと対戦することもできる



この技の醍醐味

ポケットモンスター「ほかのポケモンに経験値」

あらかじめ強いポケモンを一番上に置き、このウル技を使って弱いポケモンと入れ替えれば、その強いポケモンはダメージを受けることなく戦闘を続けられます。もし、一番上でダメージを受けているポケモンのHPが0になったら、再び強いポケモンを一番上に置き、同じウル技の手順でHPの残っている別のポケモンと入れ替えましょう。そうすれば、強いポケモンだけでひたすら戦い続けることができます。特に、この戦闘方法はボス戦で有効ですよ。

次号の発売日は4月19日(第3金曜)です。

タダでFA選手を獲得

スーパーファミコン

十両技（じゅうりょうわざ）

スーパーファミスタ5

佐賀県／岩下知子クン

試合に勝ったときの賞金を使って獲得する選手を、タダで自分のチームに加えることができるウル技だ。

まず夢のFAモードで、獲得したい選手がいるチームと試合をして勝つ。次に、獲得したい選手を選び、契約金の交渉場面になったら金額を0にして、スタートを押そう。すると、通常なら選手を獲得できないのに、なぜかタダでこの選手を、自分のチームに加えることができる。



←夢のFAモードで欲しい選手がいるチームと戦って勝つのだ。成績は特に気にしなくてもいい



↑金額を0にして、スタートを押す

↓イチローがタダでヤクルトに入団



成金のアルル

スーパーファミコン

十両技（じゅうりょうわざ）

魔導物語 はなまる大幼稚園児

愛知県／ポルシェ博士クン

8つの秘石を集めて仙人の山で妖精と話したあと、宝箱を調べる。このとき、「たからばこってこれのことかな？」とメッセージが出たら、そのまま3分間待とう。このあとAを押すと、通常はアルルの願い事は卒園試験の認定証のはずなのに、成金になりたいとお願いしてしまうのだ。そして、魔導村の自宅に戻ると豪邸になっていて、さらにスゴイ車を乗り回してフィールドを移動できるぞ。

3分待つ



→仙人の山で宝箱を調べ、このメッセージの表示中に右のようにする



↑とんでもない願い事をするのだ

夢の成金生活



←願い事がかなってしまう。これで卒園しなくてもいい？

選手の特徴をコピー

スーパーファミコン

十両技（じゅうりょうわざ）

スーパーファミスタ5

東京都／佐藤崇史クン

特徴的なフォームを持つ選手を、自分のチームに登場させることができるウル技を紹介しよう。

下の表に示した選手は、それぞれ独特のバッティングフォームやピッチングフォームを持っているが、これらのフォームは選手をエディットした場合でも残せるのだ。たとえば、ジャパンを全部コピーすると、トルネード投法の投手をエディットできるのだが、これを利用すれば近鉄時代の野茂を再現することができる。なお、王監督をコピーして選手として使う場合は、打順と守備を「監督」以外に変える必要がある。

独特なフォームをとる選手一覧表		
チーム	名前	フォーム
オリックス	イチロー	振り子打法
アメリカンズ	ジャパン	トルネード投法
千葉ロッテ	フランコ	変則打法
ダイエー	王	一本足打法
中日	大豊	一本足打法

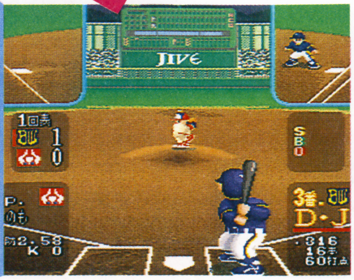


↑まず、この画面で選手エディタを選び、「NAME DRAW」の画面を出す

↓そして、選手をコピーするときに全部を選んでコピーする



野茂ががいせん？



←ジャパンの名前を「のも」に変えて、近鉄時代を再現することも可能



↑王監督は、打順と守備を監督以外に変更すれば、選手として登場する

スーパーファミスタ5「選手の特徴をコピー」

この技の醍醐味

この技を使えば、数々の名勝負を演出することができます。たとえば現在、メジャーリーグのドジャースで活躍中の野茂を古巣の近鉄に復活させて、イチローと対決させてみるのはどうでしょう。日本最高のリーディングヒッターと、メジャーリーガー相手に三振の山を築きあげているピッチャーとの対決は非常におもしろいものになるでしょう。ただ、このゲームでは漢字の入力ができないので、野茂の完全な復活とまでいかないのがチョット残念です。



キミのハガキだ!!

ロマンシング サ・ガ3 その① せっかく大事に育てていた少年が、パーティから消えてしまった。戦力ダウンでちょっと苦しいぞ（埼玉県／小松愛さん・21歳）。その② このゲームのCMって9つのバージョンがあったんですね。ビデオに録画しておきたかったけど、準備していないときにかぎってオンエアされるし（しくしく…）。でもゲームがおもしろかったからいいや（神奈川県／才田絢子クン・14歳）。その③ 雪だるまが歩いているはずなのに、地面にはどう見ても人の足跡が…。なんでだ？ そもそも、こいつはどうやって歩いているんだ？ 考えるとちょっと怖くなってしまった（大阪府／秋田邦明さん・21歳）。

無敵の鬼神になれる

スーパーファミコン

小結技

鬼神童子ZENKI 天地鳴動

大阪府／匿名希望クン

ゼンキが戦闘でダメージを受けなくなる、まさに無敵の鬼神になれる技だ。

まず、タイトル画面で十字ボタンの左を5回、右を10回の順に押す。このとき、音がしたら入力は成功だ。そして、「MAP GAME」を選んで「STORY MODE」を始める。ちなみに、「NEW GAME」と「PASSWORD」のどちらで始めても構わない。すると、ゲーム中に敵から攻撃を受けても、体力が減らなくなるのだ。ただし、一撃で相手を倒すスペシャル技を受けた場合は、倒されてしまう。なお、リセットするとこの技の効果はなくなる。

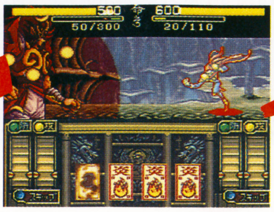


まずはタイトル画面で、左のようにコマンドを入力しよう

十字ボタンの左を5回、右を10回の順に押す



「MAP GAME」を選んで、「STORY MODE」を始める



ゲーム中に戦闘になって、敵から強力な攻撃を受けても…

へっちゃらだぜ



ダメージを受けたポーズをとるが、体力はまったく減らなくなるのだ

お得な3つのコマンド

スーパーファミコン

小結技

幼稚園戦記まだら

島根県／Tトーワクン

特殊な効果のある、3つのコマンドを一気に紹介しよう。

1つめは、いきなり最終章。まず、タイトル画面でLとRとAを押しながら、スタートを押す。次に、シナリオセレクト画面で「どれにする?」を選んでみよう。すると、通常は4つのシナリオをクリアしたあとに始まる最終章を、初めからプレイできるぞ。

2つめは、ミニゲームをプレイ。タイトル画面でLとRとXを押しながら、スタートを押す。すると、ゲームセンターのミニゲームをプレイすることができる。

3つめは、主人公を操作。タイトル画面でLとRとBを押しながら、スタートを押す。すると、通常は決めることのできない主人公の進行方向を、Bを押しながら十字ボタンを押して決定できるぞ。これで、目的の場所へ思いどおりに進むことができる。



どのコマンドも、このタイトル画面のときに入力する

いきなり最終章

LとRとAを押しながら、スタートを押す



シナリオセレクト画面で、中央にある「どれにする？」を選ぶ

ミロクが登場!!



初めから最終章をプレイ。ボスキャラのミロクも現れて、物語は一気に佳境へ入るぞ

ミニゲームをプレイ

LとRとXを押しながら、スタートを押す



ゲームセンターのミニゲームをプレイすることができるぞ

主人公を操作

LとRとBを押しながら、スタートを押す

好きな方向へ移動



主人公の進行方向を決められるようになる

この技の醍醐味

幼稚園戦記まだら「お得な3つのコマンド」

このゲームは、街中を勝手に歩く主人公にネコや通行人をけしかけて進行方向を変える、というユニークなシステムになっています。しかし、このシステムも主人公が思いどおりに歩いてくれないと、結構イライラするものです。上で紹介した主人公を操作できるウル技を使えば、主人公の動きに手こずることなく、スムーズにゲームを進めることができるでしょう。しかも、ムダに街中を歩き回らなくてすむので、腹減りメーターの節約にもなります。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は4月12日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN ゴールを決めたときの実況がぼくには「ナイスキャッチ」と聞こえるけど、友人には「グラッチェ」と聞こえるらしい（愛知県／佐藤孝俊クン・16歳）。**スーパーマリオ ヨッシーアイランド** 赤ちゃんマリオがヨッシーから離れたときの泣き声はリアルすぎる。うちの飼い猫もビックリしてとび起きたほどだ（鹿児島県／花立秀一クン・15歳）。**AⅢS.V.** 収支が黒字であったために、手持ちの資金よりも高い額の税金を取られてしまった。なんとなく脱税をしている人たちの気持ちがわかるような気がした（神奈川県／亀田忠昭クン・15歳）。

ミニゲームが増える

スーパーファミコン

十両技

がんばれゴエモン きらきら道中

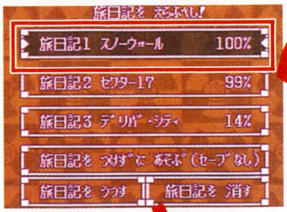
徳島県／ウリ・ロートクン

秘密のミニゲームをプレイできるようになる技だ。

ステージを完全にクリアすると、エリアマップ上でそのステージに×印がつく。こうして、すべてのステージに×印がついた状態でゲームをクリアすると、旅日記のクリア率が100パーセントになる。すると、遊技場のミニゲームに新たに『惑星インパクトを救え！』と、『タイムパイロット』の2つが加わるぞ。ちなみに、クリア率99パーセント以下でクリアした場合は、『惑星インパクトを救え！』だけが加わる。



すべてのステージに×印をつけてから、ゲームをクリアしよう

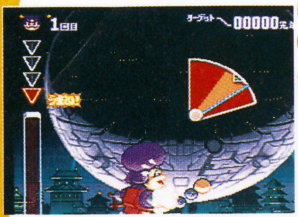


旅日記の右端にあるクリア率が、100パーセントになればOKだ



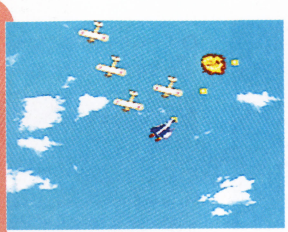
2つのゲームが、新たに登場する。どちらもかなり楽しいぞ

惑星インパクトを救え！



セップク丸の投げたいん石を、できるだけ遠くに投げ返すゲームだ

タイムパイロット



かなり昔のシューティングゲームだ。敵の攻撃が激しいぞ

ドラムセットで演奏

スーパーファミコン

十両技

テイルズ オブ ファンタジア

栃木県／巻島光徳クン

自由に演奏することができる、ドラムセットというアイテムがあった。

未来までゲームを進めて、アルヴァニスタの都の西にある魔法学校に行く。ここで、2階にあるベッドを調べると、ドラムセットが手に入るぞ。

このドラムセットをメニュー画面で選ぶと、操作方法が画面に表示される。このとき、押すボタンによっていろいろな音が出せるので、本物のドラムのように演奏できるのだ。



未来でアルヴァニスタの西にある魔法学校に行き、2階のベッドを調べると、ドラムセットが手に入る



メニュー画面のアイテムのコマンドでドラムセットを選ぶと…

おいらはドラマー



多彩な音を駆使して演奏できるぞ

エンディングが見られる

スーパーファミコン

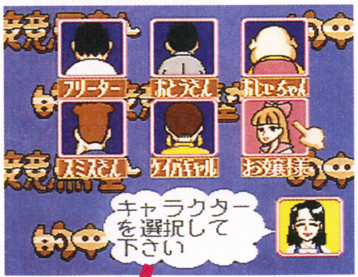
小結技

的中競馬塾

埼玉県／MG-Fクン

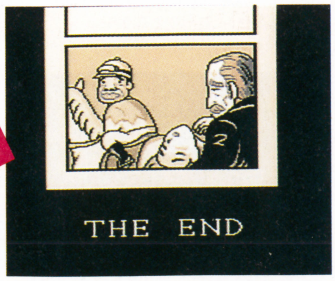
全国制覇モードの、キャラごとのエンディングを見られるありがたいウル技だ。

まず、本体にコントローラを2つ接続しておく。次に、全国制覇モードを最初から始めて、キャラ選択画面でエンディングを見たいキャラに、カーソルを合わせる。その状態で②コンを使って、Rとセレクトを押しながらAを押し続けよう。すると、選んだキャラのエンディングを見ることができるのだ。



コントローラを2つ接続して、全国制覇モードのキャラ選択画面で左下のコマンドを入力しよう

②コンのRとセレクトを押しながら、Aを押し続ける



4コマ漫画ふうのエンディングを見ることができる。オチは強烈だ！

この技の醍醐味



がんばれゴエモン きらきら道中「ミニゲームが増える」

ミニゲームのうち、『惑星インパクトを救え！』は実にエキサイティングです。一見、セップク丸との対決そっくりなのですが、その実態は砲丸の代わりにいん石を投げて距離を競う、スケールの大きなスポーツゲームになっています。ちなみに、この競技でいい記録を出すコツは、パワーよりもむしろ角度にあります。常識的に考えると、45度で投げるのがベストのように思えるのですが、このゲームの場合やや高めの、60度くらいで投げるのがいいようです。



次号の発売日は4月19日（第3金曜）です。

水中戦が有利になる

スーパーファミコン

十両技

幕末降臨伝ONI

岡山県／若松幸治クン

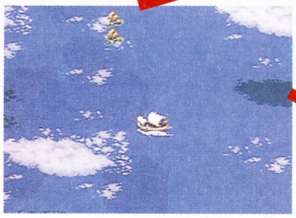
転身できないので苦戦するはずの水中戦で、有利に戦えるウル技を教えよう。

船で海上を進めるようになったら、ステータス画面でパーティ全員をONIに転身させておく。この状態で海上を移動し、水中戦に入ろう。するとパーティ全員の姿は人間に戻っているが、攻撃力やすばやさは転身後のものになっているのだ。しかも、霊力を消費しないので、思う存分強力な攻撃を繰り出せるぞ。

ONIに変身



➡船で海上に出るまえに、ステータス画面でパーティ全員を転身させる



⬆船で海上を移動して、敵と戦闘に入る。このとき、水中戦になると…



⬅姿は人間なのに、この攻撃力。しかも、霊力を消費しないぞ

4章の序盤でエンディング

スーパーファミコン

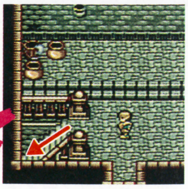
小結技

ロードス島戦記

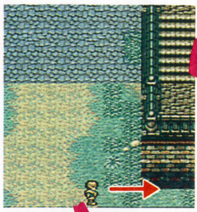
北海道／髙澤知也クン

第4章の序盤で、エンディングを見られる技だ。

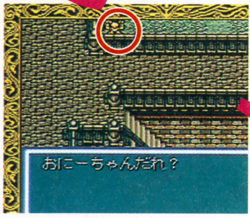
まず、第4章でアランの町に行くまでゲームを進める。次に、アランの町に入ったら、一度下水道のダンジョンに入り、すぐに出る。このあと、町の入口から右に進んで町の壁の外側を移動する。あとは、行き止まりのところで上を向いてAを押そう。すると、メッセージが表示されたあと、エンディングが始まるのだ。



⬆アランの町で、一度ここから下水道に入り、すぐに出てから…

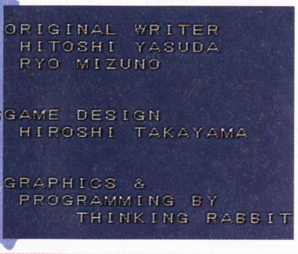


⬇町の入口で、このように外側を移動しよう



⬆丸印の場所で上を向き、Aを押すとこんなメッセージが出て

え、もう終わり？



⬇エンディングを見られるぞ

ハンデ戦をプレイ

スーパーファミコン

十両技

スーパーファイヤープロレスリングX

大分県／台風の目クン

タイトル画面で一度メガファイトリーグを選び、コンフィグ画面にする。ここで、セレクトを押してタイトル画面に戻し、再びメガファイトリーグを選ぶ。これで、通常は設定できないはずのノーリリーフを変更できるので、オンにする。このあと、1番めのチームをエントリーするときに「1P TAG」を選ぶ。すると、画面の表示がバグるが、そのまま全チームをエントリーしよう。すると、まだ1試合もしていないのにも拘わらず、チーム間のポイントに差がある状態でハンデ戦ができるのだ。なお、ハンデ戦のデータをセーブし、ロードして試合を再開すると、このハンデはなくなっている。

メガファイトリーグを選ぶ

⬇右の操作のあと、コンフィグ画面でセレクトを押し、もう一度右の操作をする

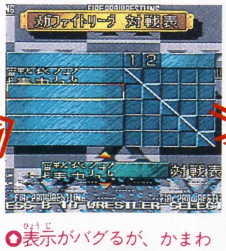




⬆コンフィグ画面で通常できないノーリリーフの設定ができるので、オンに設定する

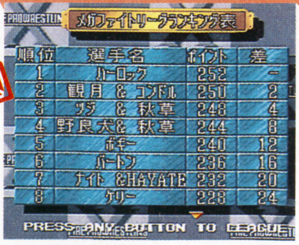


⬇1番めのチームは「1P TAG」を選ぶ



⬆表示がバグるが、かまわずチームをすべて選ぼう

ハンデがついている



⬅1試合もおこなわないうちに、こんなにポイント差が



この技の醍醐味

スーパーファイヤープロレスリングX「ハンデ戦をプレイ」

この技を使った場合、あとからエントリーしたチームほど有利になるようにポイントの差がひらきます。そこで、実力に差のある友達とメガファイトリーグで遊ぶときは、この技を使って、うまい人から順にチームをエントリーすることで対等に戦えるようになるでしょう。また、メガファイトリーグではシングルとタッグチームで戦うことも可能です。この技のハンデだけで実力差が埋まらない場合、シングル対タッグチームをハンデの代わりにするといいですよ。

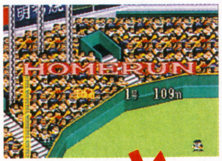
きみのハガキだ!!

序ノ口技（じょのくちわざ）

喜びのアクション

スーパーファミコン
スーパーファミスタ5
東京都／佐藤崇史クン

まずはホームランを打つ。次に、ホームランを打ったバッターがホームベースに帰ってきたら、下の表に示したいずれかのボタンを押そう。すると、いろいろなパフォーマンスを見ることができるぞ。



ともかくガンガン打ちまくって、ホームランをガツーンとかっとばすのだ！



あ〜らよっと

見よ！　みごとな宙返りだ

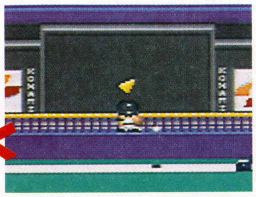
パフォーマンス一覧表

操作ボタン	パフォーマンス
A	前転宙返り
B	正面を向いて親指を立てる
X	側転
Y	ジャンプスライディング

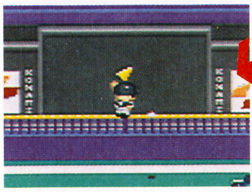
フェンスに登れる

スーパーファミコン
実況パワフルプロ野球3
愛知県／今年は中日クン

選手をフェンスぎわまで移動させて、フェンスの方向に十字ボタンを押しながらAを押してみよう。すると、選手がフェンスに登りはじめるぞ。さらに、フェンスに登ったままAを押すと、ジャンプもできる。ただし、この技はフェンスの高い球場ではできない。



十字ボタンを押しながらAを押すとフェンスに登る

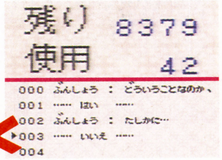


Aを押すとジャンプ。何もしないとそのまま降りるぞ

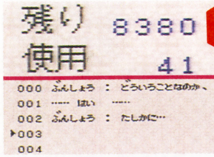
メモリを節約

スーパーファミコン
RPGツクール2
愛知県／ブルークン

イベント作成で「はい／いいえ」の選択肢を使う場合、そのあとにイベントが起こらない部分の「はい」か「いいえ」の選択肢を削除しよう。これでもイベントは正常に起こるので、メモリを1節約できるぞ。



「いいえ」のあとにイベントがおこらない。このときの使用メモリは42だ

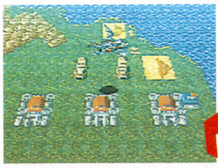


「いいえ」を削除してもゲームに支障はない。しかも、使用メモリが1減るぞ

建物が変化

スーパーファミコン
RPGツクール2
長崎県／長峰悠介クン

建物のグラフィックが変化するウル技だ。空を飛ぶ乗り物に乗って建物を見ると、建物の色や形が地上で見たときとは違うものになっているぞ。ただし、建物の種類によっては変化しないものもある。



空から見ると、どの城も同じグラフィックに。せっかくの気分が台なし



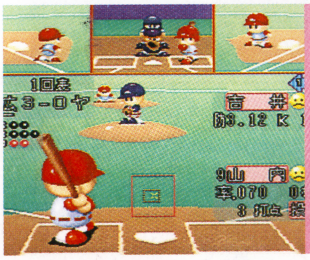
ご覧のとおり、3種類の城が建っている。なんだかぜいたくな気分だね

名前をまちがえる

スーパーファミコン
実況パワフルプロ野球3
茨城県／藤谷敦クン

対戦で広島カープを選択して、山内を打席に立たせよう。すると、ウグイス嬢が大野とまちがえてアナウンスするぞ。さらに、山内を大野に代えるとチェコとまちがえるのだ。

大野のってだれ？



山内が打席に立つと、ウグイス嬢が大野とまちがえるぞ

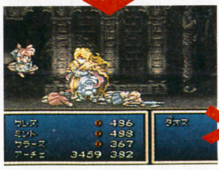
ダオス戦を脱出

スーパーファミコン
テイルズ オブ ファンタジア
山口県／石田憲司クン

現在に戻った直後、ダオスと戦闘中にクレス以外のキャラ1人にリキュールボトルを使う。次に、そのキャラ以外の3人を戦闘不能にする。この状態でダオスの石化攻撃を受けると、なぜか「全滅した」と表示されて戦闘が終了する。しかし、実際には全滅していないので、ダオス戦直前の部屋の中を歩き回ることができるぞ。ただし、このあとゲームを進めることができないので、あとはリセットするしかない。



現在に戻ってダオスと戦闘中、クレス以外のキャラにリキュールボトルを使う



リキュールボトルを使っていない3人を戦闘不能の状態にしよう



残りのキャラが石化攻撃を受けると、この表示が出るが…

ボス戦を脱出



実際には全滅していないので、無事に戦闘から脱出。このあと、部屋の中を歩けるのだ

冬中夏草を2度入手

スーパーファミコン
テイルズ オブ ファンタジア
広島県／畑和夫クン

まず、過去のダオス城をクリアするまえに白樺の森に行き、冬中夏草を手に入れておく。このあと、ダオス城をクリアしてから白樺の森に行くと、再び同じ場所で冬中夏草が手に入るぞ。



過去のダオス城をクリアするまえに、白樺の森で冬中夏草を取っておく



ダオス城をクリアしたあと、同じ場所で冬中夏草がまた取れる

みんなのご意見　**その①**　ぼくはスーパーファミコンで遊ぶとき、コントローラにあるネジ穴をすべて指でふさぐとうまくプレイできます。みんなはどうですか？（千葉県／米田康弘さん・20歳）　**その②**　ちょっと気が早いですが、ニンテンドウ64のソフトでウソ技の写真を作るのは大変ではないだろうか、などと老婆心ながら心配しています（福島県／武田悟クン・19歳）。**その③**　ファミコン本体とファミコン用ソフトを中古で売り払ったが、合計で300円にしかならなかった（静岡県／平野浩由クン・17歳）。**その④**　ぼくはスーパースコープ復興委員会を設けるべきだと思う（高知県／公文勇喜クン・14歳）。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は4月12日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

超ウルトラ技大募集

ウル技を見つけたら、ハガキかFAXで応募しよう。下のハガキの書き方を参考にして、技のくわしいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。また、ゲーム名とハード名（ゲーム機の種類）を書くのを忘れないように。もし同じ技がたくさん送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。採用された人にはファミマガ特性の認定証と、左の表のような賞金・賞品を用意しているぞ。

★技のランクと賞金・賞品★

優勝技	1万円＋ファミマガ特製記念品
横綱技	8千円＋ファミマガ特製記念品
大関技	6千円＋ファミマガ特製記念品
小結技	4千円
十両技	2千円
序ノ口技	千円分の図書券

FAXなら24時間OK！

FAX番号 022-213-7535

ハガキの書き方

おもて
50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
T・Mファミマガ編集部
ウル技係
☆ハード（スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

うら
・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ(フリガナ)
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

ウソテックイズに応募しよう

今回も1つだけ、実際には成功しないウソ技がまぎれているぞ。それがどれかわかったら、応募券を貼ったハガキに答えと郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、ほしいゲームソフトを書いて、左のあて先まで応募しよう。正解者の中から抽選で10名に、希望のゲームソフトをプレゼント。応募の締め切りは4月11日（消印有効）。正解は9・10合併号、当選者は12号で発表の予定。7号の正解は『ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～』の十両技で「縁日でタコすくい」でした。

おもて
50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
T・Mファミマガ編集部
ウソテックイズ係

うら
・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ(フリガナ)
・とし
・でんわばんごう
・ほしいゲーム
・ウソ技のこたえ
（技のタイトル）

正解率は80%



ちなみに、タコと金魚はいっしょに泳げません

No.5 当選者

- 岩手県／戸田真登
- 埼玉県／江連太一
- 千葉県／鈴木亮仁
- 東京都／中道隆之
- 神奈川県／森康博
- 京都府／加藤嘉宏
- 大阪府／中野聖士
- 大阪府／鬼生田裕一
- 岡山県／須賀邦博
- 広島県／塚本憲康

以上敬称略

スーパーファミコン

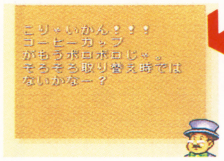
なぜかボロボロ

テーマパーク
三重県／村田廣哉クン

アトラクションがボロボロになった状態でステージをクリアし、次のステージに進んだら、しばらくなにも作らないでおこう。すると、アトラクションがボロボロになったというメッセージが出るぞ。



アトラクションがボロボロの状態でクリアし、次のステージに進む



なにも作らないでいると、こんなメッセージが。まだなにも作ってないのに…

スーパーファミコン

レベルが限界を突破

イースV
長崎県／葉山俊輔クン

まず、アドルのレベルが最高の24になるまで経験値をかせぐ。次に、レベルが最高になったら、適当な中ボスを倒そう。すると、なぜかレベルが25になり、HPや攻撃力などのステータスも上がるのだ。



これがレベル24のアドルのステータス。この状態で中ボスを倒すと…

さらに強くなる



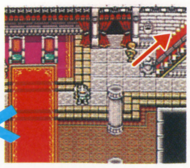
最高レベルを超えるのだ

スーパーファミコン

王様が復活

ロードス島戦記
滋賀県／匿名希望クン

第4章でウォートに会うまでゲームを進めると、ロイドの城からファーン王がいなくなる。このとき、玉座の右側にある階段を登ってみよう。そのあと階段を降りると、なぜか王様が玉座に戻っている。



ロイドで王様がいなくなったら、矢印のように階段を登る



階段を降りると、なぜか王様がいる。話すこともできるぞ

場外技

『スーパーマリオRPG』では、なにかにつけて怒られることが多いマリオ。今回の場外技ではそんなマリオのなさけない姿が見たいアナタのために、マリオが怒られてしまう技を集めてみたぞ。名付けて「怒られ技」特集の始まりだ〜。**その①** 最初にキノコ城に入ったとき、キノピオに大臣のところまで案内される。このとき、キノピオに追いついて3回話しかけよう。すると、落ち着くように注意される（千葉県／渋谷智則クン・15歳）。**その②** キノコ城の道具屋にあるたなの上にジャンプして乗ろう。すると、マリオがポーズをとるが、そのあと店のオヤジに怒られる（宮城県／涌谷太郎クン・21歳）。

超ウルトラ技 SPECIAL

キミの知らない妙技を一挙に放出34本！



スーパーマリオ RPG

最強の武器と防具を筆頭に、ゲームに秘められた謎をあばくウル技を大紹介。『スーパーマリオRPG』を遊びつくすためには、この特集は見逃せないぞ!!

仙人技 ゆうれいと遊ぶ

東京都／ルイージクン

モンスタウンの一番右端の部屋にあるベッドで寝ると、カロン、レイホー、テレサの3匹のゆうれいが、1枚ずつお札を隠すイベントが起こる。お札のうち1枚めはマリオの家のベッドの下に、2枚めはヨースター島にあるGOALの文字のOとAの間にあり、3枚めはローズタウンの花の形をした看板のうしろにある。これらのお札を見つけたら、再びモンスタウンのベッドで寝よう。すると、戦闘時に防御力と魔法防御力が倍に上がる、「ゆうれいくんしょう」がもらえる。



⇨モンスタウンの一番右の部屋で寝ると、ゆうれい3匹がお札探しのゲームをするため出てくる。隠されたお札はそれぞれ写真の場所にあるぞ



⇧お札を集めてベッドで寝ると、豪華景品の授与式が始まる

ゆうれいくんしょう



⇦中ボス戦とかでもバッチリ役に立つ、貴重なアクセサリーだ

仙人技 最強のひまんパタこうら

福岡県／大和裕二クン

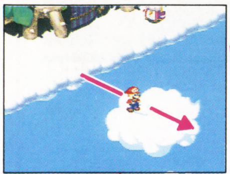
まず、ビーンズバレーで「たね」を手に入れる。次に、マシュマロ王国の隠し通路にいるトンダリアから「ひりょう」をもらう。そして、モンスタウンにいるネズミの話を聞いてからローズタウンに行き、「たね」と「ひりょう」をプランターに渡そう。植木鉢から伸びたツルを登っていくと、雲の上の宝箱からマリオの最強武具の「ひまんパタこうら」を入手できるぞ。

たねが落ちてる



⇧まぬけなトンダリアが「たね」を落とす

⇩マシュマロ王国の右側に隠し通路があり、奥でトンダリアが「ひりょう」をくれる





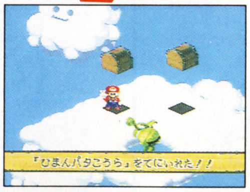
⇧モンスタウンのネズミから情報を聞いて、ローズタウンに向かおう

ツルがのびる！



⇦「たね」と「ひりょう」を渡すとツルが伸びるぞ





⇧雲の上の宝箱に、「ひまんパタこうら」が入っているぞ！

⇨武器にも防具にもなるデカイこうら。攻撃力はすごいぞ

おたま技 スターでレベル上げ

奈良県／尾口大介クン

まず、スターの近くでセーブし、スターを取って敵を倒す。そして、無敵状態が終わったら全滅しよう。すると、経験値を稼いだ状態でセーブ地点から再開し、またスターを取れる。繰り返すと楽にレベルが上がる。

⇩海にあるこの宝箱からスターを取って、無敵になって敵を倒す

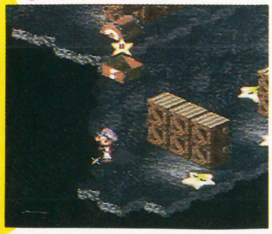




⇧無敵状態が終わったら、わざと全滅しよう

またまた無敵

⇩何度でも繰り返せるぞ



場外技

その③ ケロケロ湖にいるカエル仙人に、ちゃぶ台の上に乗って話しかけよう。すると、カエル仙人から「失礼でないかイ」と注意されてしまう（岐阜県／谷本幸宣クン・15歳）。**その④** メリー・マリー村の教会の中にあるケーキの上に飛び乗ろう。すると、ノコック長と見習いが怒ってマリオをケーキからたたき落とすぞ（千葉県／デスチームクン・23歳）。**その⑤** メリー・マリー村でピーチ姫を助け出したら、教会の中にあるピアノの上にジャンプして乗る。すると、ものすごい音がして結婚式をジャマしたことになり、怒られるのだ（神奈川県／三浦寛クン・14歳）。

おたま技 秘密のカジノに入れる

愛知県／木下雄也クン

まず、ブッキータワーのイベントをクリアする。次に、もう一度ブッキータワーを登り、途中にいるクラウンブロスの兄に話しかけて、玉当てゲームをする。ここで、12回ゲームに勝つとブリリアントカードがもらえる。そのあと、ビーンズバレーの土管が5つあるところに行き、中にワン・ツーがいる土管に入る。そして、すべての敵を倒してから、ワン・ツーがいた場所で3回ジャンプしよう。すると、画面の右上のほうに、クラウンカジノに通じる隠し通路ができるぞ。なお、一度クラウンカジノに入れば、新たにワールドマップ上にクラウンカジノのポイントができているので、2回め以降はすんなり行くことができる。

クラウンカジノにはスロット、ブラックジャック、あっちむいてほいの3つのゲームがある。どれも楽しいものばかりだぞ。

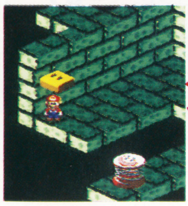
ブッキータワーにいるクラウンブロスとゲームをしてカードをもらおう





土管の中に入るためにはパックンフラワーを倒さないとだめ

3回ジャンプするとカジノに行く通路が出現



クラウンカジノ



3つのゲームが楽しめるぞ！

1度行けばワールドマップ上のポイントになる



カードがないと



入口の黒服の人に呼び止められて中に入れない！

おたま技 リンクが寝ている

奈良県／阪下三千代クン

ハナチャンの森のユミンパを倒したら、ローズタウンの宿屋に泊まろう。ここでマリオが目を覚ますと、隣のベッドに『ゼルダの伝説』のリンクが眠っているのだ。リンクに話しかけると、不思議な音がするぞ。



ユミンパを倒したあと、ローズタウンの宿屋に泊まる。起きたときには…

隣のベッドでリンクが眠っている。話しかけると、不思議な音がする



おたま技 サムス登場

鹿児島県／メトロイドクン

まず、リップルタウンでヤリドヴィッヒを倒す。このあとキノコ城の客間に行くと、『メトロイド』のサムスが寝ているぞ。ただし、マシュマロの国までゲームを進めるといなくなる。

オモロイド



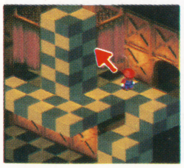
リップルタウン解放後、キノコ城の客間にサムスがいるぞ

おたま技 ファミコン版に変身

神奈川県／小林哉クン

ブッキータワーで、柱の周りにカーテンがある部屋で、カーテンの中に入る。すると、マリオの姿がファミコン版のスーパーマリオに変わる。ただし部屋を出ようとすると、もとに戻る。

ブッキータワーで、写真の矢印のようにカーテンの中に入ろう



懐かしー



姿が変化。ちなみにこの技は1回しか使えない

おたま技 ドゥカティの隠しワープ

奈良県／藤本薫昭クン

ドゥカティ炭坑でペパットを倒したら、花火職人から「花火」を買う。そして、ドゥカティの中央にいるモグラと話し、「花火」と「ぴかぴか石」を交換する。さらに、道具屋の奥にいるモグラと話し、「花火」と「カルボクッキー」を交換する。この「カルボクッキー」を、町の左側にいるモグラに渡すと、モグラがオケからいなくなることがある。ここでオケの中に入ると、ワイン川下りにワープする。



「花火」と「ぴかぴか石」を交換し、さらに「カルボクッキー」と交換

モグラに「カルボクッキー」をあげると、いなくなることがある



ワイン川下り



オケの中に入ると、こんなところに出るぞ

おたま技 最強ボスが出現

静岡県／KMTクン

ドゥカティ炭坑のイベントをクリアして花火職人から「花火」を買い、村の真ん中にいる子供に話しかけて、「ぴかぴか石」と交換する。そして、モンスタウンの左から3番めにある普段は封印されている部屋の前に行こう。すると、「ぴかぴか石」が反応して扉が開く。この部屋にいるクリスタラーという敵を倒すと、「クリスタルのおまもり」を手に入れられるぞ。

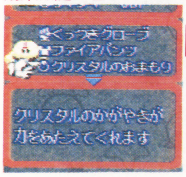
「ぴかぴか石」を持って扉の前に行くと、封印が解けて中に入れる





隠しボスのクリスタラーが登場。戦闘中の音楽は『F・FIV』だ！

戦いに勝つと「クリスタルのおまもり」を入手。効果は謎に包まれている



場外技

その⑥ ピーチ姫を助け出してキノコ城に送り届ける。そのあと、城の外に出るとピーチ姫が追ってくる。このとき、ピーチ姫を仲間にしないで町を出ようとすると怒られて、町の外に出ることができない（東京都／スタンリークン・12歳）。その⑦ メリー・マリー村でピーチ姫を助け出したあとで村の外に出るときに、正面以外の出入口から出てみよう。すると、仲間からキノコ城に戻るよう忠告される。このとき、忠告を聞かないでいると、次々と別のキャラから忠告され、最後にはマリオがパーティの全員から怒られてしまう（愛知県／神谷元規クン・13歳）。

おたま技 珍味のコオロギようかん
長崎県／神谷雄介クン

カントリーロードのちくわブリッジで、ガケの穴の中に入る。ここを進むとキノケロ水路に出て、宝箱から「コオロギようかん」を入手できる。このようかんをカエル仙人に渡すと、カエルコインを10枚もらえる。


カントリーロードのちくわブリッジで、下にある穴の中に飛びこもう



先に進むと、キノケロ水路で「コオロギようかん」を取れる

お礼じゃよ



カエル仙人に渡すと、カエルコインを10枚もらえるのだ

おたま技 FPを楽に上げる
新潟県／山田達弥クン

リップルタウンの健康食品屋で「キノコ」を持てるだけ買い、隣の部屋にいるキノコ大好きボーイに食べさせよう。すると、たまにフラワーキノコが出て、「フラワーカプセル」をもらえることがあるのだ。

この健康食品屋で「キノコ」を持てるだけ買おう




健康食品屋の隣に住んでいる、キノコ大好きボーイに「キノコ」を食べさせる

「フラワーカプセル」をもらったら、さっそく使ってFPを上げよう




「フラワーカプセル」以外をもらったら、隣のお店に売りに行くこと

おたま技 ちんぼつ船のお宝
神奈川県／デブデブキークン

ちんぼつ船でタルが積み重なっているところの裏側に、ドアが隠れている。そのドアに入ると、宝箱から「セーフティーリング」というアクセサリーが手に入る。これを装備すると、一撃死の技を無効にできるぞ。


ちんぼつ船で、矢印のようにタルの裏側にあるドアに入る

一撃死を防ぐ、「セーフティーリング」をゲット


おたま技 ヨッシーが舌を出す
大阪府／匿名希望クン

ヨッシーが舌を出すウル技を伝授しよう。ヨースター島でヨッシーの背中に乗り、なめ方向を向く。そして、そのままYを押してジャンプしよう。すると、ヨッシーがビローンと舌を伸ばすのだ。

ビロ〜ン


ヨッシーに乗り、なめ方向を向いてYを押すと、ヨッシーがジャンプして舌を出すのだ

おたま技 ブッキー坂でフラワー集め
秋田県／ブッカー19号クン

ブッキー坂のイベントが終わったら、虫カゴを持たずにブッキー坂を登ろう。すると、坂の途中でフラワーを入手できるのだ。この方法で、最高8個までフラワーを入手できるぞ。

虫カゴを持たずにブッキー坂に行く。出口に行かずに坂を登ると…


フラワーだ


合計8個まで手に入る

おたま技 子分からフラワー入手
岐阜県／谷本幸喜クン

クロコの子分を捕まえて、フラワーを入手できるぞ。ドゥカティ炭坑のクロコを追いかけるイベントで、クロコを捕まえずに隠れている子分を見つけよう。すると子分と戦闘になり、勝つと「フラワーカプセル」が手に入る。ちなみに、子分は全部で3カ所にいるので、すべて捕まえてフラワーカプセルを手に入れよう。

ドゥカティ炭坑でアイテムを盗んだクロコを追いかけるイベントが始まった



クロコを捕まえるまえに、隠れている子分を倒そう

倒された子分は逃げてしまうが、このあと…


フラワーカプセル

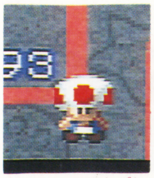


アイテムが手に入る。子分は3カ所にいるぞ

おたま技 キノピオ出現コマンド
島根県／ドキンピオクン

キノピオが出現するコマンドを教えよう。メニュー画面で下、上、右、左、セレクト、スタート、セレクト、スタート、Bの順に入力しよう。すると、画面にキノピオが登場するのだ。このとき、「かくしコマンド成功！」とメッセージが表示されるが、他に特別な変化はなにもない。

メニュー画面で下、上、左、右、セレクト、スタート、セレクト、スタート、Bの順に入力


キノピオが出現して、いろいろ説明しだすのだ

SUPER MARIO RPG スーパーマリオRPG 超ウルトラ技SPECIAL

場外技

おたま技 ハナチャンの秘密

新潟県／ワリオクン

ハナチャンをジャンプして踏むと、戦闘にならずにコインが1枚手に入るが、さらにお得な秘密があった。なんと、ハナチャンを10回連続でジャンプして踏みつけると、カエルコインが1枚手に入るのだ。



連続で10回ハナチャンという敵をジャンプして、踏みつけよう



カエルコインが手に入った。何回でも入手できるぞ

おたま技 アリ地獄のカエルコイン

愛媛県／冴島宏クン

カントリーロードの砂漠のアリ地獄に、アントウォーリアという敵がいる。この敵はいつもすばやく逃げ隠れするが、頭を見せたときに3回踏むとカエルコインを1枚入手できるぞ。

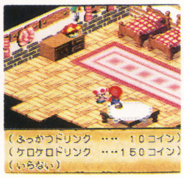


3回踏むのは難しいぞ。カエルコインのために練習しよう

おたま技 スイートでコイン稼ぎ

青森県／小笠原直樹クン

メリー・マリー村にある宿屋のスイートに泊まると、ルームサービスでケロケロドリンクを150コインで買える。これは200コインで売れるので、繰り返すとコインを稼げるぞ。



スイートのルームサービスで「ケロケロドリンク」を150コインで買う

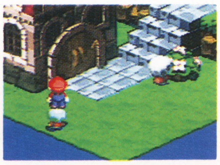


この「ケロケロドリンク」は、道具屋に200コインで売ることができる

おたま技 目を回す

山口県／柳原裕樹クン

キノコ城の右下に猛スピードで走り回っているキノピオがいる。このキノピオの頭の上に跳び乗ろう。そのままキノピオがマリオを頭に乗せたまま4、5周走ると、マリオが目を回して倒れてしまうぞ。



キノコ城の右下で走り回っているキノピオに飛び乗る。4、5周すると…

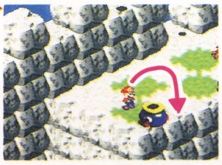


マリオが倒れた！

おたま技 落ちそうになる

岐阜県／トンダリヤ2クン

カントリーロードの、つぼ大砲が5つ並んでいるところにまで行く。ここで、一番手前にあるつぼ大砲をジャンプで越えると、マリオがガケから落ちそうになり、あわてるのだ。



つぼ大砲を跳び越えたり、つぼ大砲の中からガケに向かってジャンプすると…

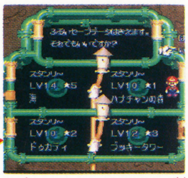


ガケの下を見たあと、フラフラして落ちそうになる

おたま技 マリオが怒る

北海道／ブラッキークン

セーブ画面で、現在のデータとは別のデータを選ぶと、「セーブしますか?」とメッセージが出る。ここで「いいえ」を10回以上続けて選んでからセーブすると、セーブ画面のマリオが怒る。



別のセーブデータを選択し、「いいえ」を10回以上選んだあとセーブする



メッセージを見た回数が奇数だとマリオが背中を向け、偶数だと怒るぞ

おたま技 ブッキーの新しい恋

広島県／西村宏クン

マシュマロ王国でマルガリータを倒してからブッキータワーに登る。そして、ブッキータワーの最上階にあるドアからベランダをのぞいてみよう。すると、ブッキーがマルガリータを口説いているのだ。



何を話しているのだろうか？陰ながら応援してあげよう

おたま技 ばくれつカブト虫

奈良県／藤本吉彦クン

ピーチ姫を救出後、キノコ城の宿屋で少年と4回話すと、ゲームを500コインで買える。このあとメニュー画面で「ゲーム」を選ぶと、ばくれつカブト虫というミニゲームを遊べる。



ピーチ姫救出後、キノコ城の宿屋で少年と4回話すとゲームを買える



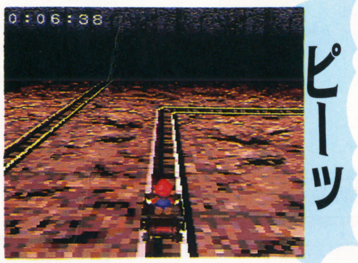
メニュー画面で「ゲーム」を選ぶと、ばくれつカブト虫をプレイできる

おたま技 警笛を鳴らせる

三重県／上村和義クン

トロッコに乗っているときに警笛を鳴らせるウル技があった。

ドウカテイ炭鉱のトロッコに乗ったら、LかRを押そう。すると、ピーッという警笛の音がするのだ。



トロッコに乗っているときに、LかRを押すと警笛が鳴るぞ

その⑧ ジョナサン・ジョーンズを倒したあと、ジョナサンの頭の上に乗ろう。しばらくすると、ジョナサンから「見事なジャンプだが、人の頭の上には乗んねエほうがいいぜ」と注意される（愛知県／大谷淳クン・14歳）。**その⑨** マシュマロの国にある城の中で、マルガリータに逃げられたあと、入口に戻ろうとするとマロに呼び止められる。さらに、戻ろうとするとマロが泣き出してしまう（群馬県／ケロクン・10歳）。

※このコーナーに採用された人には、技のランクによって以下のような賞品・賞金が送られます。仙人技…賞金6000円＋ファミマガ特製記念品、おたま技…賞金2000円、場外技…1000円分の図書券。

不思議のダンジョン

風来のシレンGB　月影村の怪物

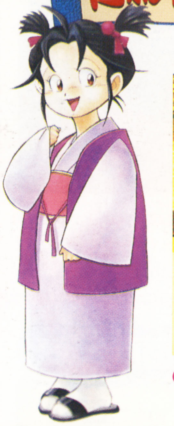
今回はちょっと場所を変更。場外乱闘で2タイトルがファイトッ!

GBの『シレン』ではコッパを探して一人旅に!

SFCの『不思議のダンジョン2　風来のシレン』でプレイヤーの相棒としてともに冒険したイタチのコッパが、GBではぐれてしまう。そんなコッパを探して旅に出る…、というのが今回のオープニングストーリー。そして、旅の途中で立ち寄った村から冒険が始まることになる。冒険の主な舞台となるのは、怪物が棲むという、いけにえの洞窟を奥に配した、「クヨウ峠」。実はここで立ち寄った「月影村」はその昔怪物に襲われたことがあり、それ以来、毎年幼い子供をいけにえに捧げることでようやく難を逃れているのだ。そして、この年はいけにえにされた少女を助けるため、友達の少年が洞窟に入ってしまった。そこで、この少年を連れ戻すために洞窟に向かうのだ。今のところダンジョン内にはSFCで見たことのあるモンスターやアイテムしか出てこないが、GBオリジナルのものも入ってくるらしいぞ。

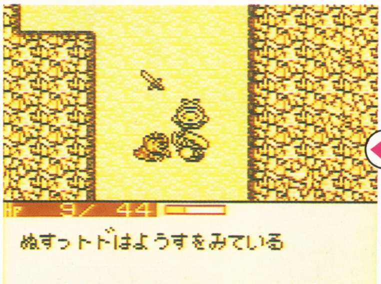
●夏発売予定
チュンソフト
価格未定

前回前人気 28位
今回前人気24位





左の少女フミがいけにえとして差し出される



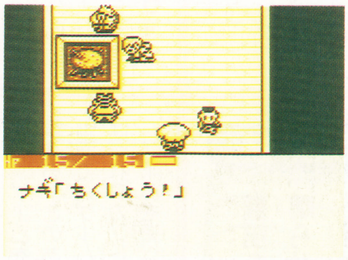


いけにえを必要とする怪物は、「クヨウ峠」にある「いけにえの洞窟」にいるという情報が!

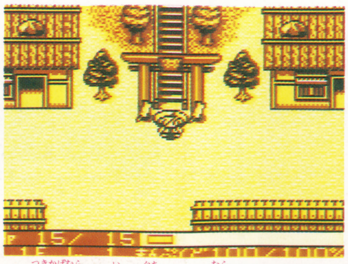
コッパが行方不明!?



ダンジョンでは役に立たないが、町や村では楽しかったのに…



少女のフミがいけにえとなったことを怒っている少年ナギ。このあと洞窟へ…


「月影村」の入り口。この村はSFCでのスタート地点「渓谷の宿場」のようなもの

イベント続出！

飛び込み！ 期待作最新速報

『TRAVERSE』オープニング

●6月発売予定
バンプレスト
価格未定

気になる1本

『幕末降臨伝ONI』以来となるパンドラボックス制作のRPGが、この『TRAVERSE』だ。システム的には自由にイベントを選んで参加できる『Soul&Sword』をベースにしたものとなっている。今回の序盤ではほとんど何もしなくてもイベントからイベントへと巻き込まれていき、いきなりゲームの中に放り出されるのではなく、自然とゲームの中に入り込めるようになっているのだ。

誕生

主人公の名前やペットを決めてゲームを始めると、すぐに自分が生まれるイベントが始まって神々からいくつかの質問を受ける。



母の夢に12の神々が現れ、それぞれ質問をしてくる。3つの中から答えることにより、自分のパラメータが変化

産婆がやってきて無事出産かとおもいきや、なぜか産婆が眠ってしまう。どうなることかと思っていると…

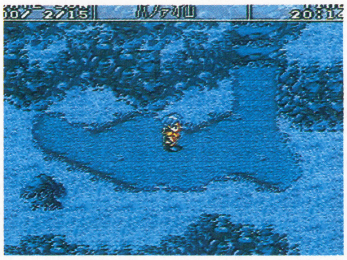


花摘み

生まれるとすぐに月日が経過し、酒飲みの父に酒を持ってこいと言われる。酒場へ行くと酒のかわりに花を摘んできてと言われるが、行っても行かなくてもよく、行ってからもイベントの分岐がある。



花をどうするかはプレイヤー次第



いったん村を出て、花があるという山へ向かう。山はちょっとしたダンジョンのようだ

酒をもらうため、おさななじみの少女がいる酒場へ。花と交換で酒をくれるというが…



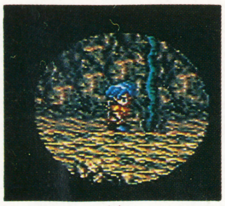
ドロボー退治

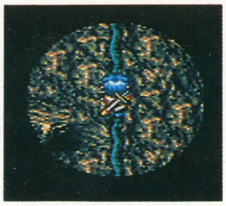
花摘みのイベントに参加してもしなくても、父に酒を持ってこいと言われたあとで家に帰ると窓からドロボーが入ってくる。このドロボーとの戦闘とダンジョン内での冒険が続けざまに起こるぞ。



最終的にドロボーを助けることに…する？

中はまっくら…





ドロボーを助けるためダンジョン探索をするハメになる

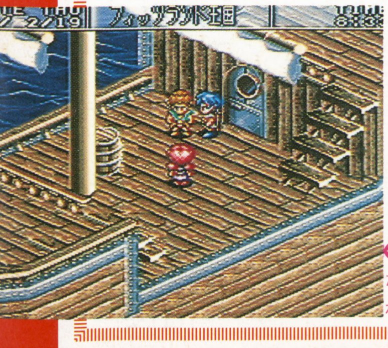


ドロボーはこの家に隠された宝を探しにきたらしい。はたして、酒浸りの父が何か隠しているのだろうか

旅立ち

ドロボー退治を終えると、いつでも自分が住んでいる場所から出ている船に乗ることができるようになる。船が着いた先では旅をしながらイベントを探し、参加するかどうかを決めていくのだ。

ここからが本番!!



船で大きな大陸へ。たくさんのイベントが待っているぞ

夜明けを待つというイベント。ゲーム内でも常に時間が流れ、時刻や季節、年が変わる





父のそばを離れるのもつらいが、はるかな世界を冒険するため、旅立つことにする

超新作ゲーム先取り大作戦

前回紹介したスーファミターボ専用ソフトについて、今回はより詳しい内容を紹介！ さらにSFCの『ストZERO』の発表だ！

今号のさくいん

●スーパーファミコン
スーファミターボ専用
SDウルトラバトル
ウルトラ伝説 ……125
スーファミターボ専用
SDガンダムジェネレーション
一年戦争記 ……124
スーファミターボ専用
ぽいぽい忍者ワールド ……125
●ゲームボーイ
バスフィシング 達人手帳 ……126

※画面は開発中のものです。

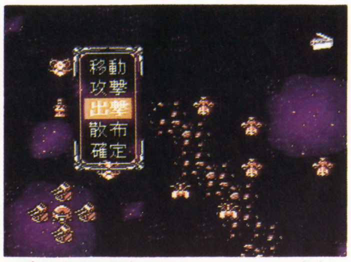
最強MSをシリーズに移せる！

スーファミターボ専用

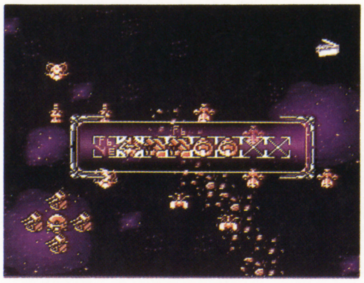
SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記

SUPER FAMICOM
6月発売予定
バンダイ
3980円（消費税別）
シミュレーション
4M+64KRAM

「スーファミターボ」専用のSDガンダムのシミュレーション。戦艦1機とMS数機でグループを形勢して出撃するシステムだ。マップは、ステージによって空と陸などの二重構造になっているものがあり、ここでは空から回り込んで爆撃するといった戦略が可能だ。また、クラスチェンジでユニットを改良していくシステムがあるぞ。



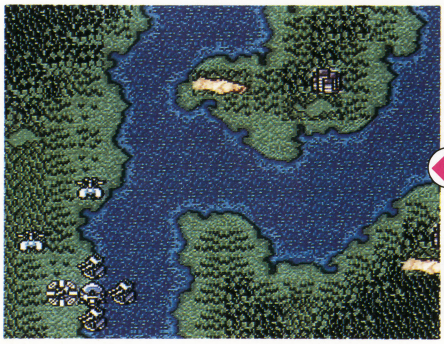
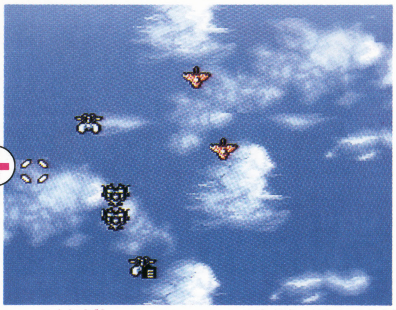
◎画面左下の砲台に囲まれているのが基地。相手の基地を占領すれば勝ちとなるのだ


◎各戦艦に数機のMSを搭載して出撃する。搭載できるMSの数は戦艦によって異なるぞ



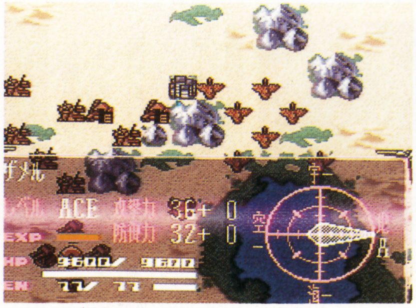
◎MSごとに武器が異なる。高性能のMSほど、強力な攻撃ができるのだ

空から陸から戦略自由自在！



◎◎二重構造のマップではより戦略的な戦いが可能

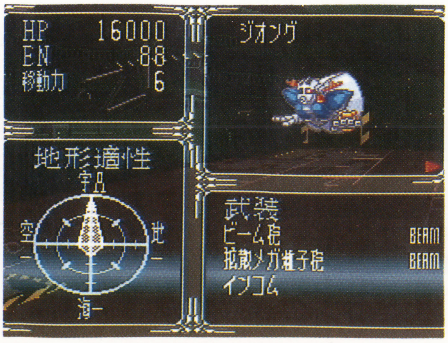
クラスチェンジでユニットが進化！

MSは戦いで経験を積むと、レベルが1〜3、ACEと4段階にアップしていく。最高レベルの「ACE」に達するとクラスチェンジが可能となり、もとのMSとは別の、より高性能のMSに進化させることができるのだ。さらに、クラスチェンジを重ねて最終形態まで進化させたMSは、今後発売予定の『SDガンダム』シリーズに、そのままの強さで登場させることができる。そこで再び進化を繰り返せば、どんどん強くしていくことができるぞ。

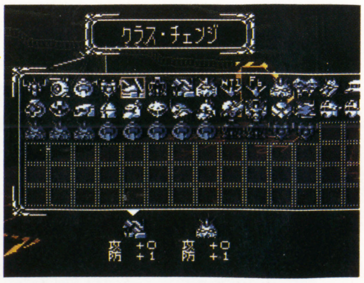


◎まず、MSのレベルを「ACE」まで成長させよう

最強キャラに進化させろ!!



◎最終形態を目指して進化を繰り返すのだ！



◎クラスチェンジをするときは、必ず2タイプのMSから選択できる。さて、どっちにするか

使ったアクションが成長する！

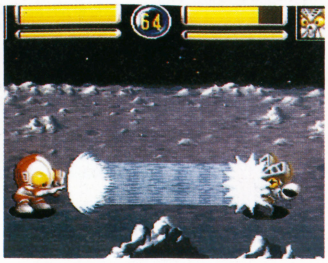
SDウルトラバトル ウルトラ伝説

スーファミターボ専用

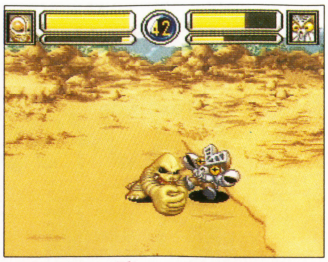
SUPER FAMICOM
6月下旬発売予定
バンダイ
3980円（消費税別）
アクション
4M+16KRAM

ウルトラマンと、それに登場する怪獣たちで闘う格闘アクション。奥行きのあるフィールドでキャラを8方向に移動させながら闘っていく。特徴はパンチ、キック、防御、ジャンプの4つのアクションについて、使ったものほどパワーアップしていくということ。ただ、ひとつが上がるとどれかが下がるので、キャラ作りに工夫が必要だ。

簡単操作でガンガン闘う!!

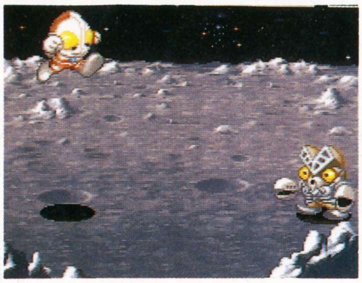


画面上の細いゲージは必殺技のエネルギー。これを満タンにすると必殺技が使える

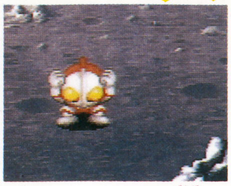


同じパンチ攻撃でもキャラによってアクションが違う。レッドキングはもろパンチ

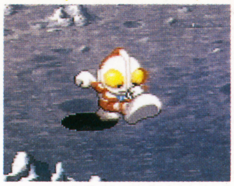
どれをパワーアップさせるかはキミしだい!!



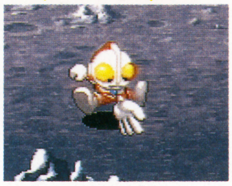
ジャンプを多用すればジャンプ力がアップ。飛び込んでからの攻撃に威力を発揮しそうだ



悩んでるのではなく防御



キック力重視にしてみる？



使いまくれば威力アップ！

物をぶつけるアクション

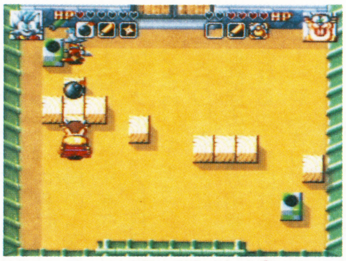
ぽいぽい忍者ワールド

スーファミターボ専用

SUPER FAMICOM
6月下旬発売予定
バンダイ
3980円（消費税別）
アクション
4M+16KRAM

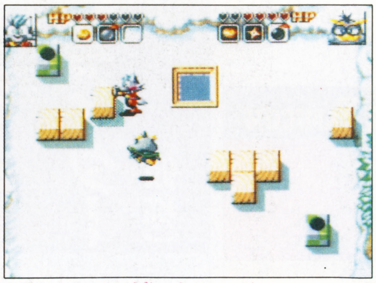
手裏剣や石といったアイテムをぽいぽい投げて、相手の体力を0にするか相手の本拠地を壊せば勝ち、というアクションなのだ。フィールド上には木箱や土管などがあり、これらをうまく利用して自分の本拠地を守りつつ、相手を攻めていくのだ。ひとりで遊ぶ以外に、4人までの同時対戦や自分でフィールドを作ることもできる。





アイテムは自分の本拠地で無限に取ることができる。どんどん相手にぶつけちゃおう

攻撃をガード！



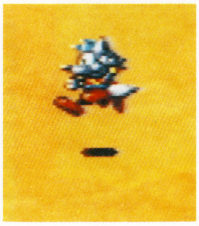
本拠地は3回攻撃を受けると壊れてしまう。木箱や鉄箱を動かして、うまくガードしていくのだ

押す〜！



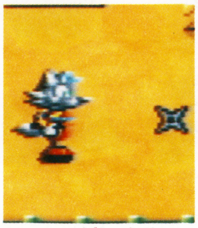
木箱や鉄箱は押せる！

ジャンプ！



ジャンプ投げもできる

投げる！

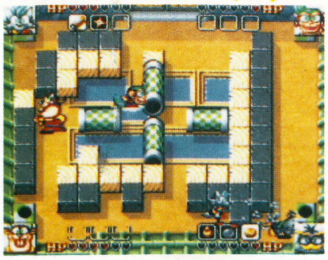


これが攻撃の基本だ

4人同時対戦のほか特殊な遊び方も！

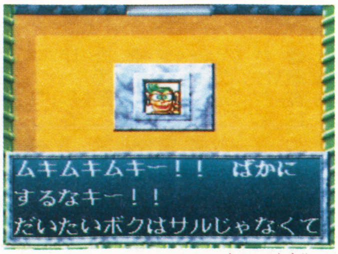
このゲームはひとりで遊ぶ「シナリオモード」のほか、2人対戦ができる「VSモード」を用意。さらにマルチプレイヤー5を使えば最高4人までの同時対戦が可能だ。また、フィールドの作成では、友達と半分ずつ作って、それを合体させて遊ぶこともできる予定だ。

もう、ハチャメチャ！





「VSモード」ではプレイキャラを9キャラから選択できる。4人同時対戦になると相手が3人になるので忙しくなるぞ！



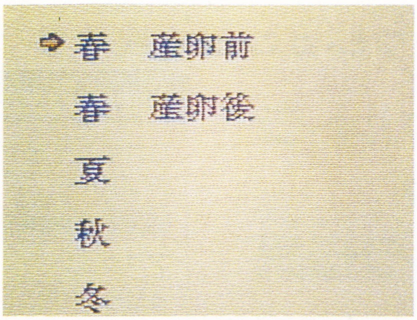
「シナリオモード」では、1対1の勝負と3人1組でひとりずつ対戦していくステージを、ストーリーにそって楽しめるのだ

バス釣りに有効なデータ集だ！

バスフィッシング達人手帳

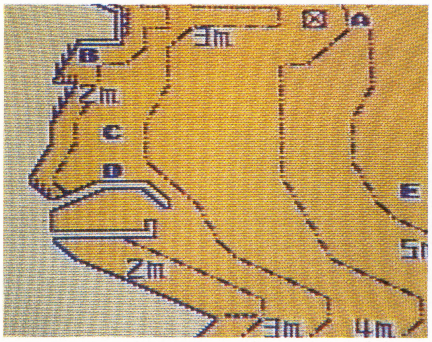
GAME BOY	
5月発売予定	
スターフィッシュ	
9800円(消費税別)	
釣り	
4M	

釣りをする季節や天候、時間帯といった条件を入力すると、有効な戦略や使用するべきルアーなどの情報が表示されるデータベースだ。釣りゲームではないので間違えないように。また、オリジナルステッカーとGB用防水カバー付きなので、このお値段とのこと。

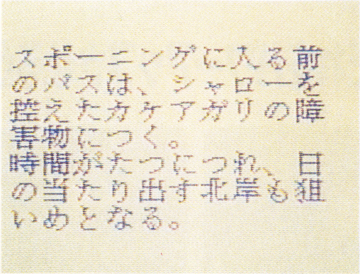


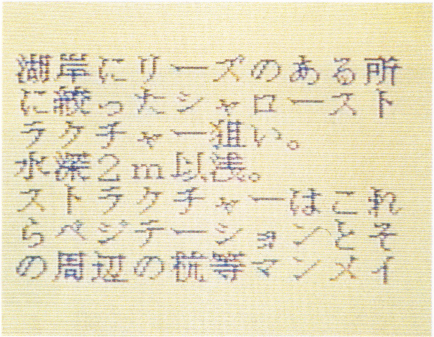
◎まずは釣りをするときの条件を入力。季節の設定では産卵前と後の設定も可能

ここなら釣れる!?



◎有効な戦略を実行するのに適したポイントを、マップ上にいくつか表示してくれる





◎◎条件を一通り入力すると、その条件下での有効な戦略が文字情報として表示されるのだ

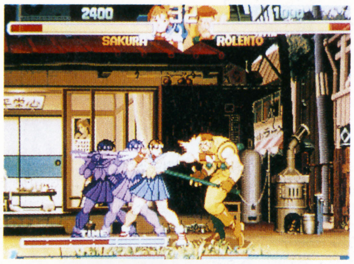
オリジナルの『ストZERO』がSFCで登場

スーパーストリートファイターZERO(仮称)

※画面は業務用『ストリートファイターZERO2』のものです

SUPER FAMICOM	
発売日未定	
カプコン	
価格未定	
アクション	
容量未定	

「ストリートファイター」シリーズの、SFCでの最新作が、カプコンから発表されたぞ！ タイトルは『スーパーストリートファイターZERO(仮称)』。発売日と価格は未定。内容については、詳細は未定だが、業務用の『ストリートファイターZERO2』をベースにしたSFCオリジナルの『ZERO』になるようだ。つまり、キャラクタや技などは『ZERO』をもとに、システム面ではSFC独自のものが用意されるということ。となると、気になるのは「ゼロカウンター」や「オリジナルコンボ」の存在なのだが、この点については、残念ながら今のところ情報はなし。しかし、新しい情報が出しだい即紹介していくので、続報を期待して待っていてくれ！



◎『ZERO2』キャラがそのまま使えるのか?



残像は見られるか!?

◎業務用では残像ビシバシだが、SFCで実現できるのか、グラフィック面にも注目したいところだ

超新作究極の先取り大作戦

〈ニンテンドウ64〉

●ついに究極でもN64のソフトを紹介する日がやってきた。その記念すべきゲームのタイトルは『金田一少年の事件簿(仮称)』。発売メーカーはハドソンだ。同名の人気マンガのゲーム化で、ジャンルはアドベンチャーとのこと。発売日や価格は未定だ。なお、同じ「金田一」を扱ったソフトがPSでも予定されているが、内容は別物になる予定。発売メーカーも違うので全く無関係というわけだ。

〈スーパーファミコン〉

●日本テレネットが、人気のパチンコ実機シミュレーションの最新作『Parlor!Mini2』を発表した。前作となる『〜Mini』の発売を前にして、すでに『2』を発表する回転の早さにはビックリ。新機種の実機シミュレーションをより早く出していこうというメーカーの姿勢がヒシヒシと伝わってくる。

●最後は、ちょっぴり残念なお知らせ。四次元がSFCで予定していた『にげろ!ジャッキー』『スーパースネーキー2』『スーパーゴルフダイジェスト』の3本が、発売中止になってしまったぞ。



ピックアップ

メーカーNews

新鮮で活きのいい貴重なおもしろ情報を、おいしいうちにお届け!!

コナミ

「'96コナミときめきティーンズコンテスト」グランプリ決定!!



ほら、みんな可愛いでしょ



まだ14歳ということは、中学生!? なんて若いんだっ!!



もちろんCDデビューも！

ちょーーカワイイ♡

3月20日に開催された「'96コナミときめきティーンズコンテスト」。応募総数はなんと4752通もあったんだ。決勝では、その中から選び抜かれた10人によって選考されたよ。栄えあるグランプリに輝いたのは、栗原三枝さん(14歳)。今後1年間、彼女はコナミのイメージガールとしてテレビCMや雑誌広告などで活躍する予定。みんなで応援してね!!

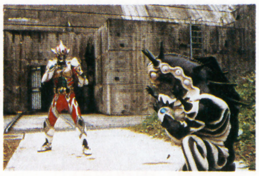
カプコン

ニューTVヒーロー「ガイファード」SFCでアクションゲームに!!

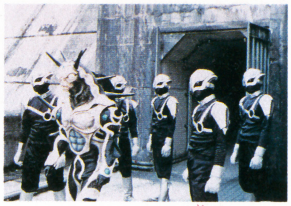
4月8日、18時30分からテレビ東京系で放送開始の特撮ヒーローもの「七星闘神 ガイファード」。『ストII』でおなじみのカプコンと特撮はおまかせの東宝が組んだことで、究極のヒーローが誕生しそうな予感。しかも、カプコンがSFC版でアクションゲームを発売する予定だ。発売はTV放送期間内を目標にしてるよ。おたのしみに!!



武器は持たないんだって



グロイぞ敵キャラ!!



なんか、ヒョーヒョー言いそう!?

●欲しいソフトがひと目でわかる!

新作ゲームリリース予報

こんなに少ないソフトリリース…。でも、見て!! 結構イイの並んでる。

SFC ルドラの秘宝

▶スクウェア

ロールプレイング

4月5日発売予定 8000円(消費税別)



キャラ別のストーリーが同時進行で展開するRPG。文字の組み合わせで効果の違う「言霊」というシステムが魔法の役割をしているのが特徴。

SFC 実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説

▶サミー工業

パチスロ

4月5日発売予定 6900円(消費税別)



「ダイバーズXX」「スーパープラネット」など、山佐の人気機種を6台収録したパチスロゲーム。台講座と攻略の2つのモードを用意している。



SFC 魔法陣グルグル2

▶エニックス

ロールプレイング

4月12日発売予定 8000円(消費税別)



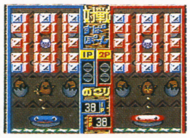
打倒"魔王ギリ"という、原作通りのストーリーが楽しめるRPG第2弾。前作より、戦闘中も画面が切り換わらない見下ろし型の視点に変化。

SFC すぱぽーんDX

▶ユタカ

アクション

4月12日発売予定 6800円(消費税別)



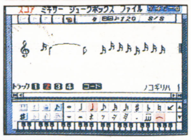
パドルを操作し、ボールを跳ね返してブロックや敵を消していくアクション。ブロックにはアイテムが隠されているものも。2人対戦が可能。

SFC 音楽ツクール"かなでーる"

▶アスキー

その他

4月12日発売予定 7800円(消費税別)



45種類の楽器を使って自分で曲を作ることができる。『RPGツクール2』『サウンドノベルツクール』でゲーム音楽として使用することも。

気になるゲームの発売日はいつ!?

NEW GAME CALENDAR

新作ゲームカレンダー

スーパーファミコン　ゲームボーイ　バーチャルボーイ　ニンテンドウ64

★メーカー名　♣予価　(別)消費税別　(込)消費税込　◆発売日に変更があったものです　青字のゲームは初登場のものです

6月以降

スーパーファミコン

6月1日　Jリーグ'96ドリームスタジアム
★ハドソン♣7980円(別)

◆6月7日　忍たま乱太郎 ～忍術学園パズル大会の段～
★カルチャーブレーン♣6980円(別)

◆6月14日　ベストショットプロゴルフ
★アスキー♣未定

6月21日　アラビアンナイト
★タカラ♣7800円(別)

6月下旬　スーファミターボ発売日
★バンダイ♣未定

6月下旬　スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラ伝説(仮称)
★バンダイ♣3980円(別)

6月下旬　スーファミターボ専用 ぽいぽい忍者ワールド
★バンダイ♣3980円(別)

◆6月未定　レナスII　★アスミック♣未定

6月未定　西陣パチンコ物語2(仮称)
★ケイエスエス♣未定

6月未定　牧場物語
★パック・イン・ビデオ♣未定

6月未定　モンスタニア
★パック・イン・ビデオ♣未定

◆6月未定　スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記
★バンダイ♣3980円(別)

6月未定　TRAVERSE
★バンプレスト♣未定

6月未定　サラブレッドブリーダーIII
★ヘクト♣未定

6月未定　古田敦也のシミュレーション プロ野球2
★ヘクト♣未定

7月19日　ああっ女神さまっ
★ケイエスエス♣10800円(別)

7月26日　シムシティJr.
★イマジニア♣未定

7月未定　タワードリーム
★アスキー♣9980円(別)

◆7月未定　忍たま乱太郎　すぺしゃる(仮称)
★カルチャーブレーン♣7800円(別)

7月未定　海のぬし釣り
★パック・イン・ビデオ♣未定

7月未定　スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説(仮称)
★バンダイ♣3980円(別)

7月未定　スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記(仮称)
★バンダイ♣3980円(別)

◆8月未定　ウルトラベースボール実名版4
★カルチャーブレーン♣未定

10月未定　忍たま乱太郎　スポーツ(仮称)
★カルチャーブレーン♣6980円(別)

12月20日　忍たま乱太郎3
★カルチャーブレーン♣7800円(別)

ゲームボーイ

発売予定のゲームボーイソフトはありません

バーチャルボーイ

発売予定のバーチャルボーイソフトはありません

ニンテンドウ64

6月23日　ニンテンドウ64発売日
★任天堂♣25000円(別)

6月23日　最強羽生将棋
★セタ♣9800円(別)

6月23日　スーパーマリオ64
★任天堂♣9800円(別)

6月23日　パイロットウィングス64
★任天堂♣9800円(別)

5月

スーパーファミコン

14日　ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
★任天堂♣7500円(別)

17日(金) ファミマガ 1996No.11発売日

24日　トレジャーハンターG
★スクウェア♣7900円(別)

24日　ごきんじょ冒険隊
★パイオニアLDC♣7980円(別)

◆24日　すーぱーぐっすんおよよ2
★バンプレスト♣7800円(別)

31日　サウンドノベルツクール
★アスキー♣8200円(別)

31日　ダークハーフ
★エニックス♣8000円(別)

◆未定　フィッシング甲子園
★キングレコード♣9800円(別)

未定　スプリガン・パワード
★ナグザット♣9800円(別)

◆未定　すぱぽーんDX　★ユタカ♣5800円(別)

ゲームボーイ

17日　13色対応　連珠倶楽部
★ヘクト♣2480円(別)

◆未定　バスフィッシング達人手帳
★スターフィッシュ♣9800円(別)

バーチャルボーイ

発売予定のバーチャルボーイソフトはありません

4月

スーパーファミコン

5日　実戦パチスロ必勝法！　山佐伝説
★サミー工業♣6900円(別)

5日　ルドラの秘宝
★スクウェア♣8000円(別)

12日　音楽ツクール "かなでーる"
★アスキー♣7800円(別)

12日　魔法陣グルグル2
★エニックス♣8000円(別)

19日(金) ファミマガ 1996No.9・10発売日

◆19日　蓬莱学園の冒険！
★J・ウィング♣7980円(別)

26日　Jリーグ　エキサイトステージ'96
★エポック社♣7980円(別)

◆26日　トイ・ストーリー
★カプコン♣7500円(別)

◆26日　HEIWAパチンコワールド3
★ショウエイシステム♣7800円(別)

◆26日　Jumpin Derby
★ナグザット♣9800円(別)

◆26日　Parlor！ Mini
★日本テレネット♣4900円(別)

26日　スーパー競艇2
★日本物産♣8500円(別)

26日　一発逆転!!　競馬・競輪・競艇
★POW♣9800円(別)

26日　スーパーボンバーマン4
★ハドソン♣7777円(別)

26日　スーパートランプコレクション2
★ボトムアップ♣8900円(別)

ゲームボーイ

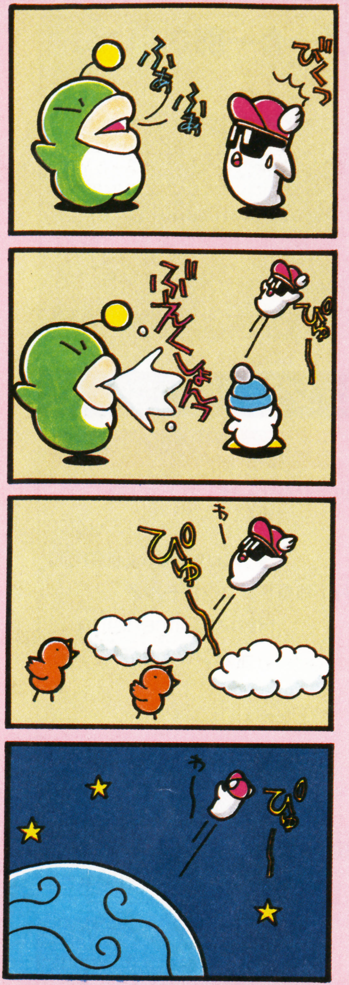
26日　13色対応　熱闘　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
★タカラ♣4500円(別)

バーチャルボーイ

発売予定のバーチャルボーイソフトはありません

すごいへべれけ

byうっちー



発売日未定

スーパーファミコン

- ウィザードリィ外伝IV ★アスキー
- 大戦略エキスパートWWII ★アスキー
- ミニ四駆スタリオン(仮称) ★アスキー
- 義経伝説 ★アスキー
- G・O・D ★イマジニア
- 帝国創世記アレクサンダー伝説 ★ヴァージン インタラクティブ
- あかずの間 ★ヴィジット
- クーリー スカンク ★ヴィジット
- ドラゴンクエストIII ★エニックス
- 勾玉伝説 ★エニックス
- スーパーストリートファイターZERO(仮称) ★カプコン
- ドナルドダックのマウイマラード ★カプコン
- ピノキオ ★カプコン
- ポカホンタス ★カプコン
- シェラザード伝説・ザ・プレリュード(仮称) ★カルチャーブレーン
- ファイティングアイスホッケー ★ココナッツジャパン エンターテイメント
- 実況パワープロレスリング'96 ★コナミ
- す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記 ★コンパイル
- 必殺パチンココレクション4 ★サンソフト
- エナジーブレイカー ★タイトー
- MASK マスク ★東宝
- 赤ずきんチャチャ ★トミー
- フェリシア ★トンキンハウス
- マサカリ伝説・スーパーRPG編 ★トンキンハウス
- スーパーファミリーゲレンデ ★ナムコ
- Palor/ Mini2 ★日本テレネット
- サウンドファンタジー ★任天堂
- マーヴェラス(仮称) ★任天堂
- アースライト ルナ・ストライク ★ハドソン
- 大貝獣物語II ★ハドソン
- ◆テーブルゲーム大集合! 将棋・花札・トゥーサイド ★バリエ
- 空想科学世界ガリバーボーイ ★バンダイ
- 同級生2 ★バンプレスト
- ドラゴンナイト4 ★バンプレスト
- リングにかけろ ★メサイヤ
- アルナムの牙 ★ライトスタッフ

ゲームボーイ

- 13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－ ★チュンソフト

バーチャルボーイ

- ドラえもん ★エポック社
- バーチャルプロ野球'96 ★ケムコ
- スターシード ★ココナッツジャパン エンターテイメント
- プロテウスゾーン ★ココナッツジャパン エンターテイメント
- アウト オブ ザ デスマウント(仮称) ★J・ウィング
- 新日本プロレスリング 激闘伝説 ★トミー
- バウンド・ハイ ★任天堂
- ナイトランディング(仮称) ★POW
- バーチャルダブル役満 ★バップ
- バーチャルボンバーマン ★ハドソン
- ヴァーチャル・ガンマン ★ビクターエンタテインメント
- 空とぶヘンリー ★ヒューマン
- バーチャルブロック ★ボトムアップ
- バーチャルジョッキー ★ライトスタッフ

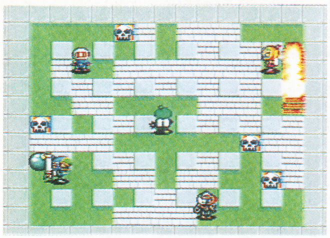
ニンテンドウ64

- ウェーブレース64(仮称) ★任天堂
- カービィボウル64(仮称) ★任天堂
- クリエイター(仮称) ★任天堂
- ゴールデンアイ007(仮称) ★任天堂
- スーパーマリオカートR(仮称) ★任天堂
- スターウォーズ(仮称) ★任天堂
- スターフォックス64(仮称) ★任天堂
- ゼルダの伝説64(仮称) ★任天堂
- バギーブギー(仮称) ★任天堂
- ブラストドーザー(仮称) ★任天堂
- ボディハーベスト(仮称) ★任天堂
- 金田一少年の事件簿(仮称) ★ハドソン

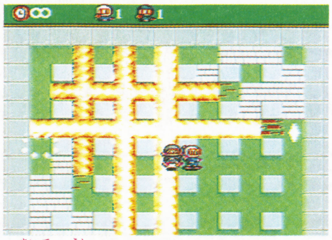
SUPER MARIO CLUB スーパーマリオクラブ

最近イチ押しソフトの出が少少便秘ぎみ。そんなわけで前号に続いて今回もイチ押し候補の紹介とあいなります。

さて、お題はといいますと、ハドソンの『ボンバーマン』シリーズの最新作『スーパーボンバーマン4』。内容は今までと同様、今回も四角いフィールドの中で、爆弾を使ってブロックや敵キャラなどを思う存分爆破できるぞ。このシリーズ、毎回新しい技が追加されるのだが、今回の新技は「ボンバープッシュ」と「ボンバースロー」だ。前者は、爆弾や対戦相手を突き飛ばす技で、「プッシュ」のアイテムを取ることで可能になる。この技を使えば、燃え盛る炎の中に相手をプッシュして「燃えろ燃えろーっ!」という、ウヒヒな攻撃ができちゃうのだ。もうひとつの「ボンバースロー」は、設置された爆弾や対戦相手を持ち上げて投げるという技。こっちは「パワーグローブ」というアイテムを取ると可能になる。持ち上げたまま移動することができるので「プッシュ」より、さらに使い勝手がいいかもしれない。また、ゲームモードでは「マニアックモード」が新たに追加された。これは対戦が楽しめる「バトルモード」の中の1モードで、ここでは、どのアイテムをどれだけ出現させるかをプレイヤーが設定できるのだ。15種類のアイテムについて、1種類最大9個まで割りふることができ、最大60個まで出現させることができるので、かなり自由度の高い設定が可能だぞ。発売日は4月26日、7777円(消費税別)という、おめでたい(?)価格で発売される予定。



「ドクロ」のアイテムしか出現させないっていう設定も意外とおもしろいかも



相手を後ろから「ボンバープッシュ!」。う〜む、人間性を問われるがステキな技♡

イチ押しソフト評価システム

任天堂の社員および無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームをプレイし、グラフィックや操作性、満足度などの全8項目の評価点を基に、総合的に対象ユーザーにお薦めできると判断したものを「イチ押しソフト」として認定している。さらに、総評、長所、短所を加えて、情報提供している。

AD·INDEX

広告さくいん

スーパーファミコンソフト

アンジェリーク
ヴォイス・ファンタジー………27

「ボイサーくん」に対応して登場。守護聖たちが話すようになった



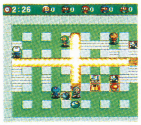
イースV エキスパート………29
エナジーブレイカー…………表③
カオスシード…………………表③

プレイヤーは地下迷宮を造り、敵を倒すアクションRPG



三國志英傑伝…………………29
スーパーボンバーマン4………4

シリーズ最新作は、2人でないと行けないステージがあるぞ



ドラゴンボールZ
Hyper Dimension ……表②

格闘アクションシリーズの最新作。新たにカウンター技が追加



信長の野望 天翔記……………28

今回は天下をとるのに、大名よりも家臣の育て方が鍵を握る



ブランディッシュ2
エキスパート…………………28
魔法陣グルグル2 ……………131

周辺機器

スーパーファミコン専用
衛星放送アダプタ
サテラビュー…………………表④

その他

『アンジェリーク』キャンペーン
実施のお知らせ………………27
少年ガンガン、「魔法陣グルグル2
公式ガイドブック」
発売のお知らせ………………26

TIMからのお知らせ

「超絶大技林'96春版」
好評発売中のお知らせ………106

コンシューマゲーム機のソフトのウル技が満載だ! 以前発売されたA5判サイズからB5判へと変わり読みやすくなった

ぷよぷよRPGまんが
「魔導物語はなまる大幼稚園児②」
他、好評発売中のお知らせ……58

メーカー別さくいん

エニックス ……………………131
エニックス出版局………………26
光栄………………………27,28,29
タイトー…………………………表③
任天堂……………………………表④
ハドソン……………………………4
徳間書店インターメディア …58,106
バンダイ…………………………表②

再発売カレンダー

スーパーファミコン

4月5日●パチンコ連チャン天国
★バップ♣9800円(別)

4月5日●黄龍の耳
★バップ♣9980円(別)

4月12日●柏木重孝のトップウォーター
バッシング
★バップ♣14800円(別)

4月12日●スプリンター物語
★バップ♣12800円(別)

4月未定●す～ぱ～ぷよぷよ通
リミックス
★コンパイル♣6800円(別)

5月下旬●ドラゴンボールZ
Hyper Dimension
★バンダイ♣7800円(別)

記号のみかた ●ゲーム名 ★メーカー名
♣価格 (別)消費税別

TIM発行の各種専門誌

ファミリーコンピュータMagazine
次号の発売日は右の予告を見てネ!

PlayStation Magazine
No.8号は4月12日発売

PC Engine FAN
6月号は4月30日発売

3DO MAGAZINE
5・6号は4月8日発売

Virtual IDOL
No.8号は5月10日発売

SATURN FAN
No.9号は4月12日発売

次号予告

ついに今夏最高のSFC話題作が姿を現すときが来た…!? さらに新作速報&徹底攻略も大充実。豪華別冊付録は『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』先行完璧ガイド!! GW直前SFC健在特大号、お見逃しなく!!

ファミリーコンピュータMagazine
1996 No.9・10合併号
4月19日発売



ロールプレイングゲーム
第2弾は本格派(?)RPGだ!!
少年ガンガンで好評連載中の「魔法陣グルグル」がスーパーファミコンでふたたび登場!!
おとぼけコンビのニケとククリがゲルニ大陸やジェムジャム大陸を大冒険!
「妖精の村」、「闇魔法結社」なども登場し原作にそったストーリー展開になっているのだ!!
今度の「グルグル2」は本格派RPG!?
グレードアップした「魔法陣アクティブバトル2」
初回特典として、ソフトを買ってくれたみんなに、もれなく「おたのしみカード」をプレゼント!!
まほうじん
魔法陣グルグル2
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
© 衛藤ヒロユキ/エニックス・ABC・電通・日本アニメーション 1994 ©TAM・TAM/エニックス
4月12日(金)発売!!
24M+64Kバッテリーバックアップ
価格:8,000円(税別)
特報!!
GWアニメフェスティバル'96
「ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章」
「魔法陣グルグル」「ハーメルンのバイオリン弾き」
豪華3本立て松竹洋画系にてゴールデンウィークに公開!!
株式会社 エニックス
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いいたします。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
RPG誕生以来の衝撃と興奮。
最初から最後まで
クライマックスが途切れない。
イラスト／内藤泰弘
人間の愚かさに激怒した神は、人類の滅亡に着手した。
プレイヤーは、8人勇者の中から1人を選んで、不滅の神に闘いを挑む。
自由度の高い会話システムとシナリオ。楽しいイベントも次々と現れる
全く新しいシミュレーションRPG誕生。
近日発売予定
●キャラクターごとにストーリーが変わるマルチシナリオ。
●戦闘に戦略性を織り込んだタクティカルコンバット・システム。
●リアルな映像が迫る立体感に優れたクォータービュー視点。
ENERGY BREAKER
エナジーブレイカー
スーパーファミコン用ROMカセット 価格9,980円（税別）
株式会社タイトー



ヒロイン
長い旅のどこかで主人公と出会い、運命を共にすることになるが…
三界老師
遙かな時を生きてきた主人公の師匠。
龍　雷漢（リュウ・ライカン）
一兵卒から将軍に出世した伝説の人。
林　玲蘭（リン・レイライ）
美貌を武器に裏社会に生きる仙術使い。
公　明紅（コウ・メイホン）
父の仇を討つために旅をする拳法家。
イラスト／船戸明里
切れ味するどいアクション、
想像力を超えたストーリー。
超ド級RPG絶賛発売中。
舞台は古代中国。プレイヤーは主人公を救うため、地下迷宮を造り、侵入してくる強力な戦士たちと戦わなければならない。やがてエンディングを迎えたとき、君はかつてない感動を体験するだろう。
CHAOS SEED
カオスシード
風水回廊記
ふうすいかいろうき
TM
●プレイヤー自身がダンジョンをつくる新タイプのRPG。
●飽きのこないマルチシナリオ、マルチエンディング。
●団体で戦闘を展開する全く新しいバトルシステム。
スーパーファミコン用ROMカセット　価格9,980円（税別）
シャスタ・ホルス
西方から魔法を研究しに来た魔女。
王　蒼幻（ワン・ソウゲン）
一見、子供に見える世界最強の術士。
アレック・ホルス
西方から渡ってきた不老不死の勇者。
ケプレス・リアリー
西方からやってきた沈着冷静な騎士。
主人公
この物語の主人公。見習の洞仙。師匠のもとで修業を積んでいる。

1996 NO. 8
Magazine
4月19日号
第3種郵便物認可 平成8年4月19日発行 第12巻第7号（通巻246号）
発行人／山森 尚 編集人／山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8633 編集／☎03(3573)8601 広告／☎03(3573)8612 販売／☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価540円（本体524円）



雑誌 27713―4／19 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027713040542